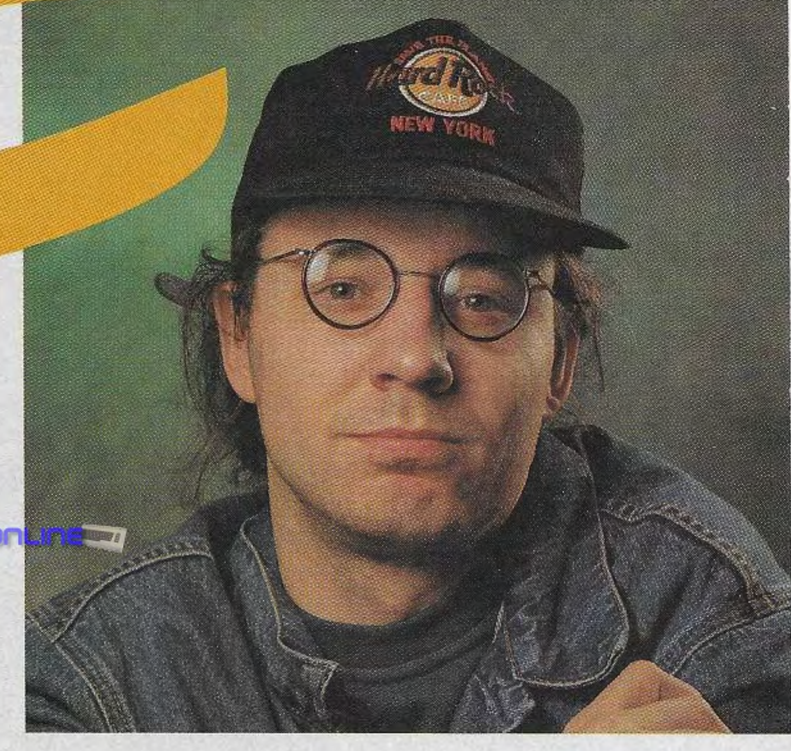



64'er

**Spiele-Demo:** *Sword of Honour – Action im fernen Asien*
**Tool:** *SSI-Rollenspiele komfortabel und schnell gespielt*
**Super-Games:** *Bomb Squad & Galaxis – Joystick-Hatz pur*
**Spieletips:** *Tricks & Schummeleien auf mehr als 15 Seiten*



# Neue Horizonte



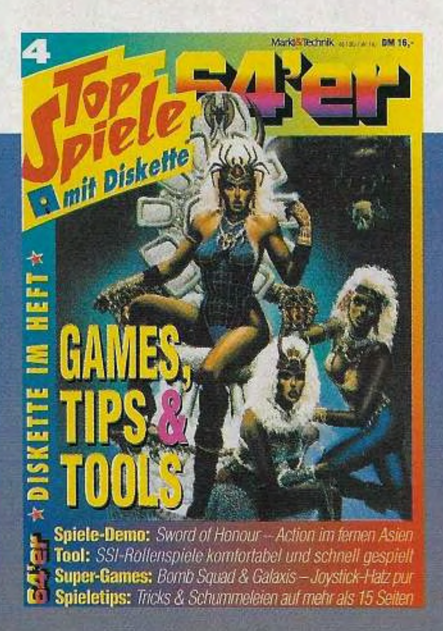

Endlich ist es soweit: PC-Standard hält Einzug auf dem C 64. Die Rede ist von Spielen auf der Festplatte. Endlich Schluß mit lästigen Diskettenwechseln und einer RAM-Floppy; Geschwindigkeiten beim Nachladen, die man nicht einmal vom PC kennt. Um diesen Traum Wirklichkeit werden zu lassen, präsentieren wir das notwendige Tool.

Klar, daß wir die Leute, die nach tollen Spielen gieren, nicht vergessen haben. Zwei Action-Games sorgen für viel Spaß am Joystick. Das Demo zum brandneuen Spiel »Sword of Honour« von Prestige-Software bietet die Möglichkeit, mal in das Spiel reinzuschnuppern.

Unsere Tips, Tricks und Longplays sorgen für Durchblick beim Spielen. Es heißt also durchstarten in Richtung High-score-Himmel. Außerdem wartet eine Story über die Rollenspiel-Firma SSI auf Euch.

Viel Spaß beim Zocken und Lesen wünscht Euch Euer






## Impressum

**Chefredakteur:** Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil
**Stellv. Chefredakteur:** Arnd Wängler (aw)
**Produktion:** Sylvia Derenthal
**Textchef:** Jens Maasberg
**Redaktion:** Harald Beiler (bl), Jörn-Erik Burkert (lb)
**Redaktionsassistenz:** Helga Weber
**Layout/DTP:** Isabell Schröfl
**Titellayout:** Wolfgang Berns
**Fotografie:** Roland Müller
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer
**Produktion:** Klaus Buck (Ltg.), Wolfgang Meyer (Stellv.)

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt, Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler
**Produktionschef:** Michael Koeppe
**Direktor Zeitschriften:** Michael Pauly
**Anschrift des Verlages:**
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München,
Telefon 0 89/46 13-0,
Telex 52 20 52,
Telefax 0 89/46 13-50

## INTERNES



## STORY



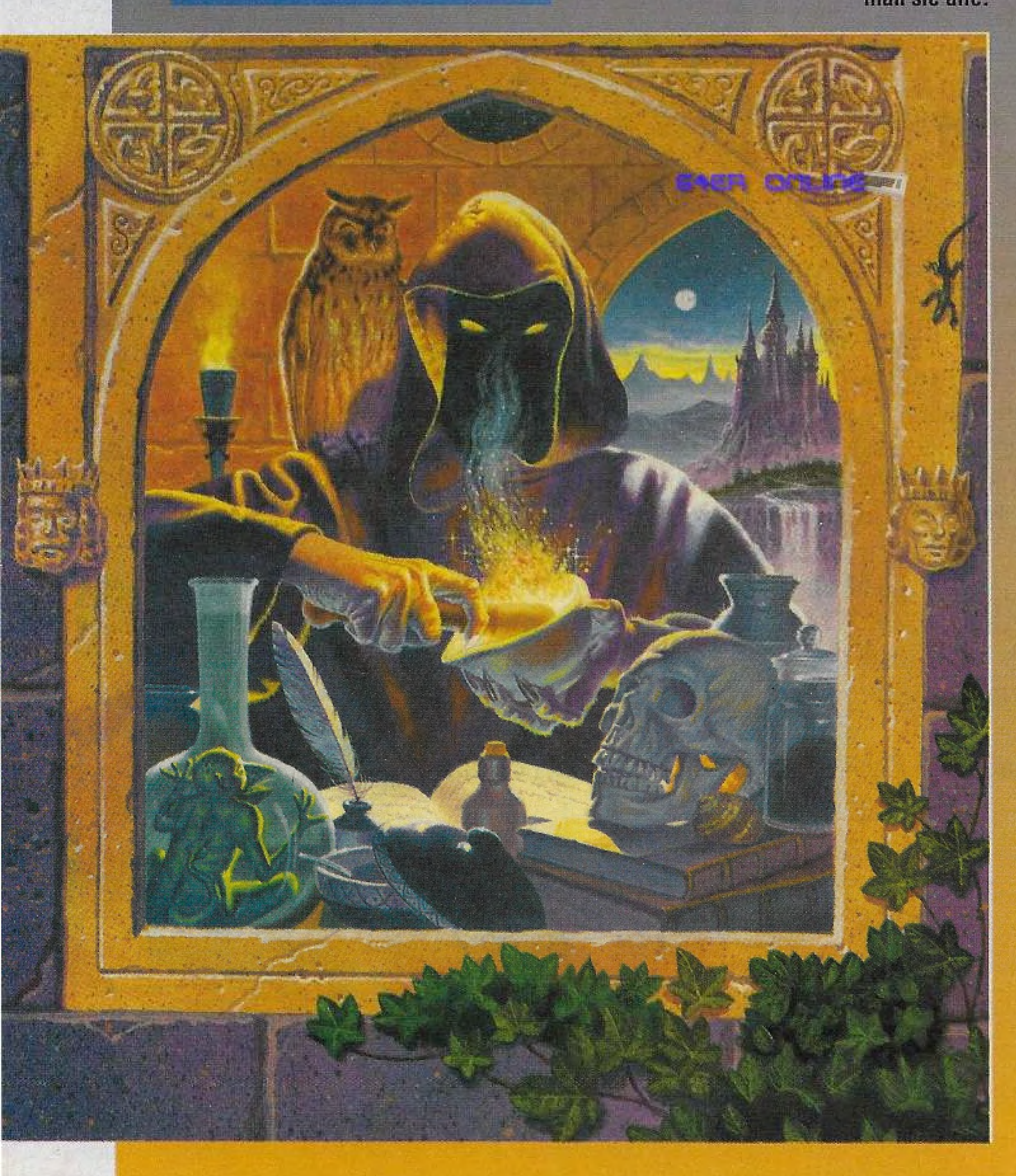
## SPIELE



## TOOLS



**Seite 22**
Ob finstereMagier oder gräßliche Monster – mit unseren Tips & Tricks besiegt man sie alle.



**Seite 39**
Dave sucht verzweifelt seine Freundin Sandy. Wie er sie aus den Versuchslabors des verrückten Doktors holt, wird im Longplay zu »Maniac Mansion«erzählt.

## TIPS UND TRICKS



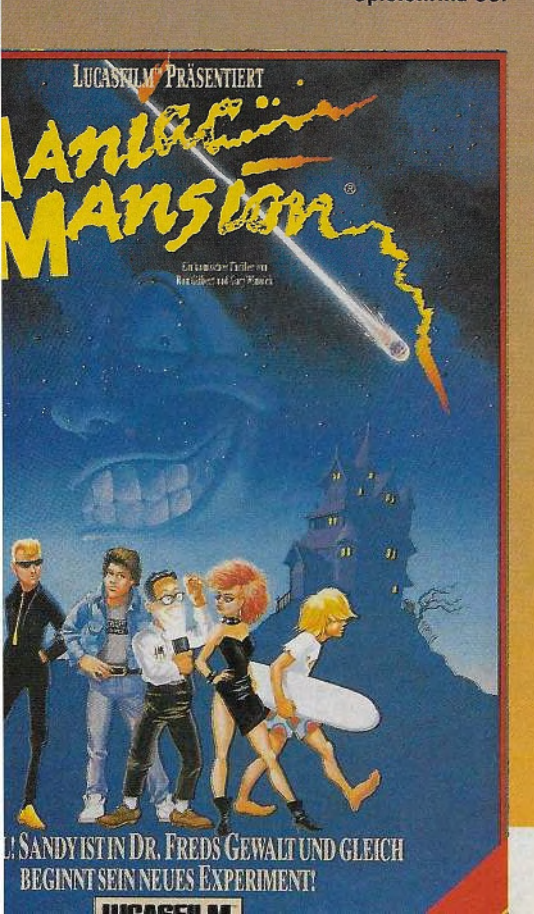
## LONGPLAY



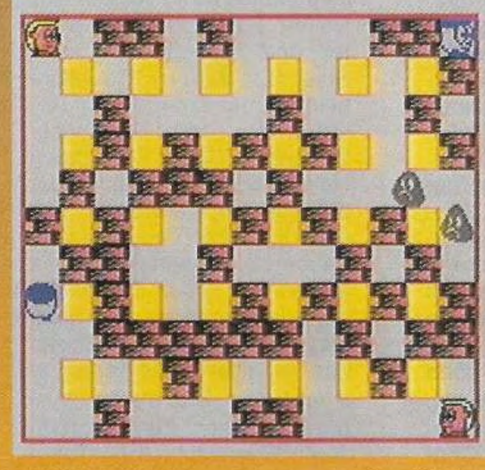
## SERVICE



**Seite 6**
Ein Streifzug durch die Welten der amerikanischen Spielefirma SSI




**Seite 9**
Action im Labyrinth: Wer jagt den Spielpartner mit einer Ladung Dynamit in die Luft?



SSI – Rollenspiele

# Monster, Magiere und Fighter

Rollenspiel gehört zu den beliebtesten Genres auf dem Computer. Die kalifornische Firma Strategic Simulations Inc. (SSI) hat zahlreiche Games herausgebracht und sich Kultstatus in der Spielergemeinde damit geschaffen. Welche Entwicklungsetappen SSI erlebt hat und was es außer den Computerspielen noch gibt, erfahrt Ihr hier.

von Jörn-Erik Burkert

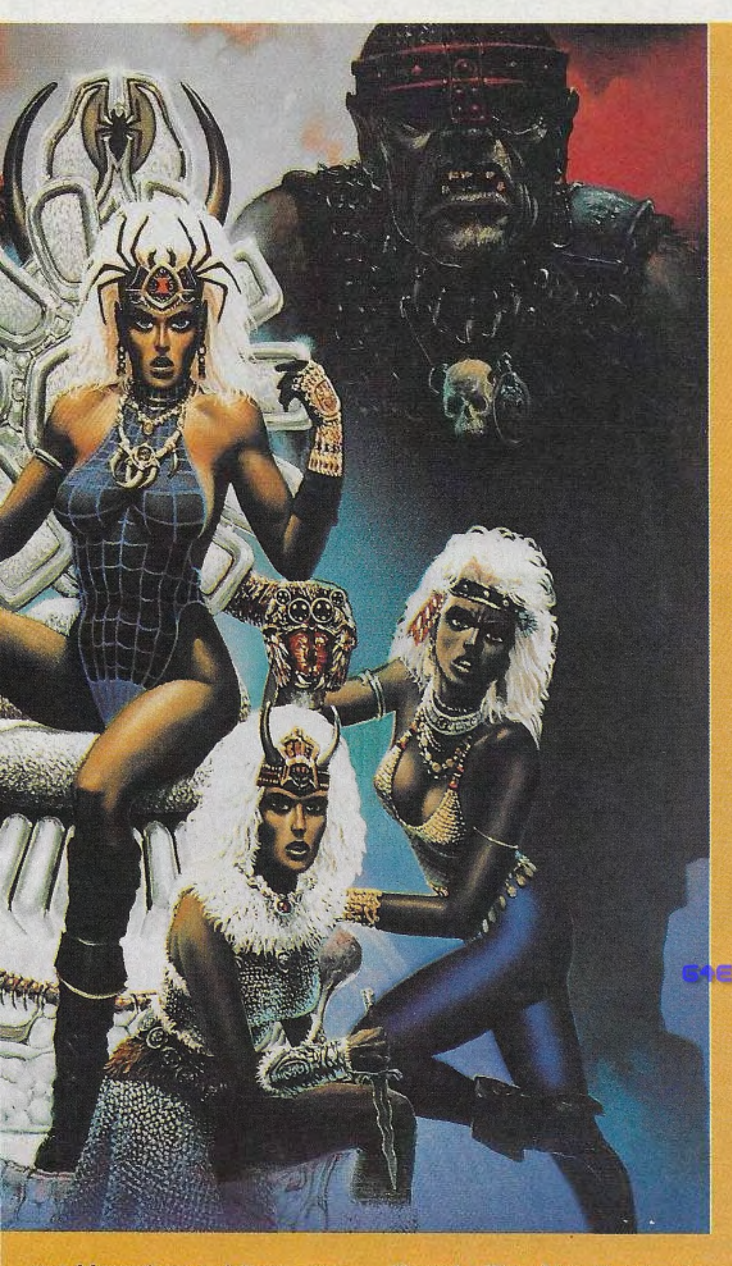
Rollenspieler werden sofort wissen worum es geht, wenn der Name Strategic Simulations Inc. fällt. Die amerikanische Firma ist einer der führenden Hersteller von Computerrollenspielen. Neben den erfolgreichen Fantasy-Games aus dem »Advenced Dragon and Dungeons«-Szenario, hat SSI aber noch ein zweites Standbein – die Strategie-Spiele. Mit dieser Sparte fing sogar alles an...

Die Geschichte der Firma reicht in den Anfang der 80er Jahre. Zu dieser Zeit hatte Joel Billings (Bild 3), damals Student und heute Präsident von SSI, die Idee, ein Strategiespiel auf einem Computer umzusetzen. Belächelt von Computer-Experten, die diesem Projekt keine Chance gaben, blieb Joel hartnäckig am Ball. Er entwickelte seine Idee weiter und Ende 1979 war das erste Game geboren und der Grundstein für SSI gelegt. Das Taktikspiel »Computer Bismark« erschien zuerst für den Apple II. Mit der Zeit kamen immer mehr Titel dazu und SSI entwickelte sich von der Wohnzimmerfirma, zu einem richtigen Software-Haus. Neben Strategie-Spielen, vor allem historische Szenarios, entwickelte man nun mit einer Lizenz von TSR, einer amerikanischen Firma für Rollenbrett-Spiele, Fantasy-Abenteuer. Heute arbeiten über 50 Mitarbeiter an den verschiedensten Projekten. Natürlich wurden auch viele Spiele für den C 64 programmiert und designed. Die Spiele sind sehr umfangreich und bis zur Lösung der gestellten Aufgabe vergehen oft Wochen und Monate.

Bei den Rollenspielen muß der Spieler eine Gruppe von Abenteurern (Party) leiten, wobei jede Person (Charakter) mit speziellen Fähigkeiten ausgerüstet ist. Diese können durch Kampf und wohlüberlegte Aktionen im Spiel aufgebessert werden. Das Programm merkt sich diese Werte und stuft die Charaktere in Erfahrungs-Level ein. Hat das Partymitglied eine bestimmte Stufe überschritten, wird es einen Level weiter nach oben befördert. Als Faustregel gilt, je höher der Erfahrungs-Level, umso besser ist ein Charakter beim Abenteuer. Neben der Erfahrung, gibt es für jedes Partymitglied Werte für Ausrüstung, Zustand und Gesundheit. Je besser die Ausrüstung (Waffen oder Zaubersprüche), um so besser kämpft der Charakter oder er kann verschiedene Aufgaben mehr lösen. Der Wert für die Gesundheit sollte nie auf Null sinken, sonst stirbt der Kämpfer und scheidet aus dem Spiel aus. Wird ein Charakter beim Kampf verletzt, geht das auf Kosten seines Gesunheitzustandes. Dieser kann durch Heilen oder Rasten wieder aufgebessert werden. Hat man in seiner Gruppe einen Zauberer, besteht sogar die Möglichkeit, einen Toten wieder zum Leben zu erwecken. Das klappt aber nur, wenn der Magier einen entsprechenden Erfahrungs-Level hat und einen Zauberspruch zum Erwecken von Toten kennt. Zur Party können nicht




**Bild 1: Taschenbücher des Goldmann-Verlags berichten tolle Storys**



nur Menschen gehören, sondern auch noch andere Rassen. Zur Auswahl stehen: Elfen, Halblinge, Zwerge und Mischrassen. Zu Abenteurern können neben Männern, auch Frauen werden.

Aufgabe ist meist, ein Land von einem Unheil zu befreien. Auf dem Weg zum Triumph über das Böse trifft die Party auf zahlreiche Wesen, wie Orks, Elfen, Drachen und andere Fabelwesen. Die Palette der auftretenden Gegner ist sehr breit. Jede dieser Figuren hat besondere Eigenheiten, die der Spieler während des Abenteuers am Bildschirm beachten muß. Auf ihrem Weg muß die Party mit Waffen und Zaubersprüchen oft hart zur Sache gehen und ganze Horden von Monstern killen. Logische Rätsel sind ebenso Bestandteil, wie eine gehörige Portion Taktik beim Kampf. Die Abenteuer werden im Game oft in verzwickte Labyrinthe, den Dungeons, geschickt, wo viel Überraschungen warten. Die Dungeons sind eigentlich die Hauptsache beim Spielen von SSI-Rollengames. Deshalb hat fast jeder Rollenspieler einen Bogen kariertes Papier und Bleistift neben dem Computer liegen, um die Labyrinthe zu kartographieren und Besonderheiten für spätere Sitzungen zu vermerken. So stellt man sicher, daß auf dem Rückweg durch das Dungeon, die Party nicht in die Irre läuft... Außerdem trifft man viele Personen, die einem mit Rat und Tat zur Seite stehen. Informationen und Karten sind in einer Broschüre, die dem Spiel beiliegt und »Adventure's Journal« heißt, aufgezeichnet. Das Programm gibt während des Spiels Anweisungen, wo man nachlesen sollte. Diese Informationen hat man nicht ins Spiel gepackt, denn sie würden den Rahmen des Games sprengen. Die Spiele sind überhaupt sehr umfangreich und es geht fast nie unter sechs Diskettenseiten ab. Da es sehr lange Zeit dauert, ein Game durchzuspielen, sind Load- und Save-Funktionen für den Spielstand eingebaut.

Optisch gibt es für den Spieler natürlich einige Leckerbissen. Neben dem Standard-Bildschirm, gibt es bildschirmfüllende, toll gepixelte, Hires-Grafiken (Bild 2). Kommt es zum Kampf, sieht man das Schlachtfeld schräg von oben. Die Spiele sind so gestaltet, daß ein Game auf der Story des andren aufbaut. Man kann erfolgreiche Partymitglieder in eines der Nachfolgespiele übernehmen. Natürlich lassen sich alle Spiele unabhängig von einander durchzocken. Für den C 64

## Rund um SSI-Games

Neben den Spielen von SSI gibt es noch einige andere interessante Produkte, die mit den Spielen zu tun haben. Als erstes seien hier die Cluebooks genannt. Das sind Lösungshefte, die gänzlich verzweifelten Rollenspielern aus der Patsche helfen. In den Büchern (ca. 20 Mark), findet man die kompletten Lösungen zum Spiel, alle Dungeons kartographiert und Antworten auf Rätsel, die im Spiel gestellt werden. Wer solch ein Buch haben will, wendet sich an Fantasy-Productions in Düsseldorf. Neben den Cluebooks haben die Spezialisten in Düsseldorf noch zahlreiches anderes Material, z.B. Bücher über die Fantasy-Welten von »Advanced Dragons and Dungeons«, Romane zu den Spielen (in Englisch), Kalender und Bildbände. Außerdem gibt es zu fast jedem Computerspiel eine Version fürs Brett. Bei diversen Spielen kann man mit Freunden am heimischen Herd die Abenteuer spielen. Eine Person übernimmt den Part des Computers und ist der Spielleiter. Er gibt Ereignisse bekannt und steuert die Figuren des Bösen. Die anderen Teilnehmer übernehmen die einzelnen Charaktere der Party. Auf einem Spielbrett mit den Grundrissen der Dungeons und Landschaften werden Figuren (meist aus Zinn) plaziert und bewegt. Alle Entscheidungen bei Kämpfen und die Bewegungen der Figuren, werden mit Hilfe von Würfeln ermittelt. Besonderheit, im Gegensatz zum Spiel am Computer: Die Abenteuer und Regeln können nach eigenen Vorstellungen abgewandelt werden. Immer neue Spielvarianten sind möglich. Wer regelmäßig neue Infos zu Spielen von SSI und TSR wünscht, ist mit dem monatlich erscheinenden »Dragon Magazine« gut beraten. Dort gibt es reichlich News zu »Dragons and Dungeons«.

Wer sich noch ein wenig mehr in die Rollenspiel-Szene einleben will, sollte zu verschiedenen Romanen greifen. Solche Bücher hat der Goldmann-Verlag in München veröffentlicht. Zwei Serien (»Die vergessenen Welten« und »Die Saga vom Dunkelelf«) sind bisher erschienen. Außerdem existiert eine Serie mit verschiedenen Kurzgeschichten, die in der Fantasy-Welt spielen, wo auch die SSI-Games angesiedelt sind. Zum guten Schluß gibt es auch Romane zum Thema »Buck Rogers« zu kaufen. Die Taschenbücher (Bild 1) sind in Deutsch und können im Fachhandel erworben werden.






**Bild 2: Wichtige Informationen und Zwischenbilder werden als bildschirmfüllende Hires-Grafiken gezeigt**

## Übersicht: SSI-Spiele

| Titel | Spielart | Szenario | Vertieb |
|---|---|---|---|
| Pool of Radience | Rollenspiel | Fantasy | SSI direkt |
| Curse of Azur Bonds | Rollenspiel | Fantasy | SSI direkt |
| Secret of the Silver Blades | Rollenspiel | Fantasy | SSI direkt |
| Gateway of the Savage Frontier | Rollenspiel | Fantasy | Rushware |
| Death Knights of Krynn | Rollenspiel | Fantasy | Rushware |
| Champions of Krynn | Rollenspiel | Fantasy | Rushware |
| Buck Rogers | Rollenspiel | Sience Fiction | Rushware |
| Tony La Russa's Ultimate Baseball | Simulation | Sport | Rushware |
| Battles of Napoleon | Simulation | hist. Schlacht | SSI direkt |
| Gettysburg: The Turning Point | Simulation | hist. Schlacht | SSI direkt |
| Kampfgruppe | Simulation | Taktik (2. Weltkrieg) | SSI direkt |
| Storm Across Europe | Simulation | hist. Schlacht (2. Weltkrieg) | SSI direkt |
| Typhon of Steel | Simulation | hist. Schlacht (2. Weltkrieg) | SSI direkt |


Bild 3: Joel Billings - SSI-Chef und Strategie-Fan

gibt es zwei Serien. Zum einen die »Dragonlance«-Reihe und zum anderen die »Forgotten Realms«-Saga. Außerdem haben sich die Amerikaner dem Sience-Fiction-Epos »Buck Rogers« angenommen und ein Rollenspiel zu diesen Thema zusammengebastelt.

Neben den Fantasy-Rollenspielen gibt es wie gesagt, auch noch zahlreiche Strategie-Spiele. Bei diesen kämpft man oft auf historischen Schlachtfeldern und ist Feldherr am Keyboard. Die Games sind sehr schlicht und einfach aufgemacht. Strategie-Fans stört das aber meist gar nicht, denn für sie kommt es auf die Komplexität und die Handlungsvielfalt an. Man schiebt halt lieber bunte Symbole als Truppen über den Bildschirm. Neben diesen taktischen Simulationen, wagte SSI im letzten Jahr einen Ausflug ins Sport-Genre. Das Ergebnis dieses Seitensprungs, ist das gute Sportspiel »Tony La Russa's Ultimate Baseball«.

## Wo bekomme ich SSI-Spiele?

Den Vertrieb von SSI-Produkten hat in Deutschland Rushware. Euer Software-Händler kann die Titel dort bestellen. Einige ältere Games kann man nur noch direkt bei SSI in Amerika beziehen. Außerdem sind Kleinanzeigen eine wahre Fundgrube, dort findet man oft noch alte Games zu günstigen Preisen. In Tabelle 1 ist eine Übersicht zu den SSI-Spielen.

Für Informationen zu den anderen Produkten wendet man sich am Besten an Fantasy-Productions.

*Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2*
*Fantasy Productions, Ludenberger Str.14, 4006 Erkrath 1*
*Goldmann Verlag, Neumarkter Str.18, 8000 München 80*
*SSI, 675 Almanor Ave., Suite 201, Sunnywale, CA 94086-2901, USA*



## Kleines Monster-Lexikon

**Undead Beast:**
Ein untotes Wesen, das jedes Lebenwesen auslöschen will. Scharfe oder spitze Waffen und Flammen zeigen keine Wirkung beim Angriff auf dieses Wesen.
**Basilisk:**
Ein Reptil, welches Personen aus Fleisch und Blut zu Stein verwandeln kann.
**Cockatrice:**
Drachenähnliches Wesen, mit den gleichen Eigenschaften wie ein Basilisk.
**Crocodil:**
Kampfreptil das verschiedene Wesen angreift und frißt.
**Death Knight:**
Untoter Ritter, die sehr gefährlich sind. Sie können Zaubersprüche zurücklenken, aber Feuerbälle mögen sie nicht.
**Displacer Beast:**
Ein Puma, mit Tentakeln auf dem Rücken, der magische Eigenschaften hat.
**Dragons:**
Drachen gibt es bei SSI eine ganze Menge. Die Palette reicht von schwarzen Ungeheuern, über blaue und weiße bis hin zu roten. Sie können auch als tote und untote Wesen auftreten.
**Dread Wolf:**
Diese untoten Tiere gehören meist zum Gefolge eines teuflischen Menschen. Sie sind gegen jede Art von Magie immun.
**Drider:**
Ein Wesen dessen Dunkelelfen-Körper auf einem Spinnenrumpf sitzt. Drider sind Bewohner der Unterwelt.
**Ettin:**
Ein riesiger Ork mit zwei Köpfen, die sehr mächtig im Kampf sind.
**Fire Lizzard:**
Ein Drache mit Flügeln, der mit Krallen, Flügeln und Feueratem angreift. Er ist gegen jeden Angriff mit Feuer resistent.
**Fire Minion:**
Ist eine Kreatur des Feuers und hat einen humanoiden Körper.
**Gargoyle:**
Grausame Monster magischer Natur, die in alten Ruinen und Höhlen leben.
**Ghasts:**
Sind nah mit dem Ghoul verwandt und sehr kälteempfindlich.
**Ghoul:**
Ein Mensch, der sich in ein untotes Wesen verwandelt hat. Das degenerierte Wesen paralysiert (lähmt) bei Berührung Menschen.
**Giants:**
Riesen-Wesen, die Kämpfer und Zauberer sein können.
**Golem:**
Gefährliche magische Wesen aus Fleisch, Stein oder Eisen. Sie müssen erschlagen werden.
**Hell Hound:**
Vom Wolf abstammende Tiere, die Feuer spucken und selbst unsichtbare Wesen aufspüren.
**Hypogriff:**
Schöne Tiere mit Flügeln und Adlerkopf. Sie besitzen den Körper eines Pferdes.
**Hydra:**
Reptiles Monster mit vielen Köpfen, die alle abgeschlagen werden müssen, bevor man sie töten kann.
**Lich:**
Magiere, die untot und sehr hinterlistig sind.
**Lizard Men:**
Humanoide Wesen mit reptilen Charakter. Sie treten generell in Gruppen auf und greifen auch gemeinsam an. Die Lizard-Men-Truppen werden oft von einem König geführt.
**Margoyle:**
Steinerne Monster, die immun gegen normale Waffen sind. Sie greifen mit ihren scharfen Krallen an.
**Medusa:**
Weibliche Kreatur, die Schlangen als Haar hat. Ihr Blick versteinert andere Wesen.
**Megalo Centipede:**
Über fünf Meter lange Gliedertiere, die ein extrem gefährliches Gift verspritzen.
**Minotaure:**
Ein Riese mit Stierschädel, der eine hohe Intelligenz besitzt und ein gefährlicher Gegner ist.
**Mobat:**
Monströse Fledermäuse, die am liebsten Menschen verspeisen.
**Orge:**
Sehr große humanoide Monster, die mit einem Speer angreifen. Fernwaffen sind gegen sie wirkungsvoll.
**Remorhaz:**
In polaren Regionen lebender Räuber-Wurm.
**Slug:**
Mutanten vergleichbar mit bekannten Gartenschädlinge. Sie greifen mit einer stark ätzenden Säure an.
**Snake:**
Riesige Reptilien, deren giftige Bisse mit dem Zauberspruch »Neuralize Poison« abgefangen werden können.
**Sphinx:**
Seltene Wesen weiblicher Natur, das einen Löwenkörper und Flügel hat. Sie führen lieber Konversation mit Abenteurern, als mit ihnen zu kämpfen.
**Spider:**
Mutierte Riesenspinnen, die mit ihren giftigen Bissen schnell einen Menschen töten. Zwerge sind recht resistent gegen die Gifte von Spinnen. Deshalb solche Charakter beim Kampf in die erste Reihe.
**Umber Hulk:**
Mit seinen Krallen kann dieses Monster sich sogar durch Stein graben. Sehr gefährlich!
**Warg:**
Hinterlistiger Riesenwolf.
**Wyvern:**
Nah verwandt mit den Drachen. Sie kämpfen mit ihrem stinkenden Atem und setzten geschickt ihren riesigen Schwanz ein.

Action-Game

# Bomben Kommando

Beim Bombenlegen in verzwickten Labyrinthen, heißt es flinke Finger und eine gehörige Portion Taktik zu entwickeln, um den Gegner in den Himmel zu schicken.




Im Titel-Bild kann man noch einmal die Regeln des Spiels lesen und Einstellungen am Sound vornehmen

Obercoole Effekte im Crest-Demo durch tolle Programmiertricks

Die Jagd am Joystick mit Bomben im Gepäck beginnt – jetzt muß man dem Gegner eine geschickte Falle stellen und sich vor dem Gegner in Acht nehmen

## So wird gespielt:

Das Spiel wird mit LOAD"01.*",8,1 geladen und mit <RUN> gestartet. Mit <F1> kann man sich die Regeln noch einmal auf den Bildschirm holen und die Credits des Games betrachten. In diesem Teil blättert man mit der SPACE-Taste. Mit <F7> im Hauptmenü wird zwischen Musik im Spiel und Sound-Effekten gewählt. Mit Feuer stürzt man sich in das pyromanische Abenteuer. Dort werden die Figuren mit den Joysticks in Port 1 und 2 gesteuert. Mit dem Feuer-Button legt man die Bomben. Viel Spaß bei heißen Abenteuern im Bomben-Hagel.

## Demo Time

Wer diesen Menüpunkt mal von der Oberfläche oder im Direktmodus geladen und gestartet hat, bekommt einen Teil aus der Crest-Mega-Demo seviert, die uns die Freaks zu unserer WOC-Democompetition eingeschickt haben. Die komplette Demo landete auf Platz 2 bei diesem Wettbewerb. Eine genaue Vorstellung der Demos erfolgte in der März-Ausgabe des 64'er-Stammhefts. Wer noch mehr Stuff dieser Art haben will, kann die Sieger-Demos zum Preis von 10 Mark bestellen:
Kleinpeter & Partner,
Verlagsservice, Am Wiesrain 2,
8000 München 45
(ab 1.7.93: 80939)

von Jörn-Erik Burkert

Der Job ist klar: Der Gegner muß in die Luft gesprengt werden. Während dieses Auftrags muß man sich vor den unheimlichen und hinterlistigen Gegnern vorsehen und darauf achten nicht die seine eigene Sprengladung draufzugehen.

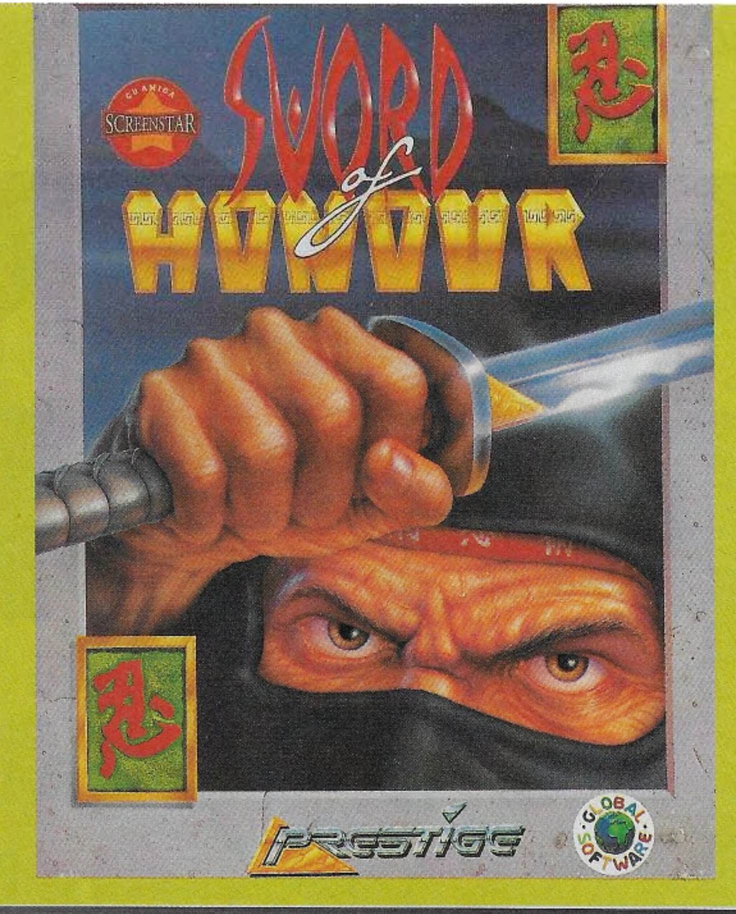
So kurz und knapp ist die Aufgabenstellung des Action-Games »Bomb Squad«, bei dem sich zwei Spieler an den Joystick zu einem digitalen Himmelfahrts-Kommando begeben. Beim Kampf in den Gängen findet man ab und an einige Extras herumliegen. Sammelt man die Boni auf, bekommt man mehr Speed und mehr Dynamit, um noch mehr Bomben in den Labyrinthen zu verteilen. Wer zuerst dreimal den Gegner zu Engeln gemacht hat, ist Sieger einer Runde. Für jeden errungenen Punkt erscheint ein Smiley in der Anzeige.

Bemerkenswert am Spiel, ist die Tatsache, daß es einen sehr weiten Weg in die Redaktion hatte, denn es kommt vom fünften Kontinent. Dort haben einige Freaks auf der anderen Seite des Erdballs zwischen Kiwis und Känguruhs diese tolle Spiel für zwei Personen zusammengebastelt.

Spiele-Demo

Das Schwert der Ehre ist dem Shogun gestohlen worden. Nun hilft nur noch ein wackerer Abenteurer, der das Diebesgut wieder zurückholt oder dem Herrscher bleibt nur noch der Freitod durch Harakiri...

von Jörn-Erik Burkert




# Action in Asien

Schon immer war der Shogun Yuichiro, Toranga, dem Herrscher des Nordreichs ein Dorn im Auge. Er ist das einzige Hindernis auf seinem Weg zur Macht über das gesamte Inselreich. Um den Shogun zu entehren und zum Freitod zu bewegen, raubt der Bösewicht kurzerhand das Dynastie-Schwert, das im Besitz von Yuichiro ist. Der Shogun ist in der Klemme und sendet einen Kämpfer aus, der in die Festung von Toranga eindringen und das Schwert zurückerobern soll. Die Aufgabe ist nicht leicht, denn der machtbesessene Toranga hat viele Schergen und Fallen postiert, um Eindringlinge abzuwehren...

Die Aufgabe, das Schwert der Ehre zurückzuholen, ist der Schwerpunkt des Spiels »Sword of Honour« von Prestige-Software. Das junge Software-Label präsentiert mit der Mischung aus Aktion und Adventure Ihr erstes Game. Ein spielbares Demo findet ihr auf der Rückseite der Diskette im Heft. Das komplette Spiel wird durch Leisure-Soft vertrieben und kann dort durch Euren Software-Händler bestellt werden.

*Leisure-Soft GmbH, Robert-Bosch-Str.1, 4703 Bönen*

## So wird gespielt

Sword of Honour kann von der Oberfläche aus geladen werden. Der Loader wird automatisch aktiviert und fordert zum Wenden der Diskette auf. Geschieht dies nicht, stürzt der Rechner ab. Wer auf die Oberfläche verzichtet, legt Seite 2 der Diskette ein und gibt im Direktmodus:

```
LOAD"*",8,1
```

ein. Das Spiel hat Autostart. Im Titelbild kommt man mit dem Feuerknopf ins Spiel. Die Szenen werden alle einzeln nachgeladen. Beim Agieren im Spiel muß man auf wichtige Gegenstände achten, denn diese braucht man zur Lösung. Gespielt wird mit einem Joystick in Port 2.

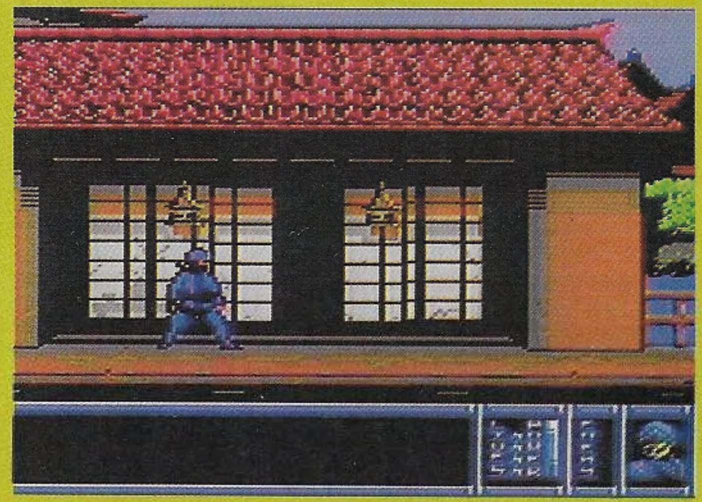
## Spielsteuerung

Der Steuerhebel ist wie folgt belegt:

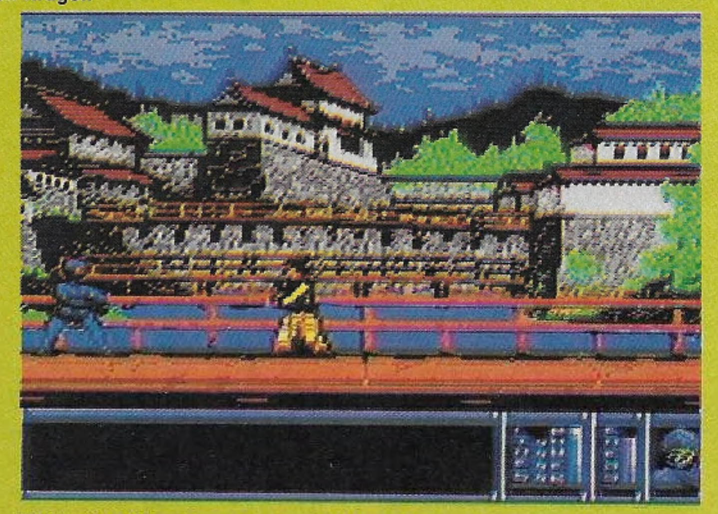
| | |
|---|---|
| **Hoch** | Im Kampf springen, Betreten oder Verlassen eines Eingangs |
| **Runter** | Ducken bzw. Aufheben eines Gegenstands |
| **Links/Rechts** | Gehen |
| **Rechts oben** | Sprungtritt |
| **Links oben** | Abwehr |
| **Links unten** | Rolle vorwärts |




Das Haus sieht interessant aus, aber erst einmal geht es dem Schurken an den Kragen



Vor dem Kloster wartet der erste Gegner



Mit bloßen Fäusten wird der Held in den Kampf geschickt

Balleraktion



Ein Fest für alle Baller-Freaks eröffnet dieses Spiel. Vertikal scrollend erwarten Joystick-Cracks unzählige Level mit ausgefuchsten, aber doch überwindbaren Gegnern.

Viele Gegner warten am Sternenhimmel

von Jörn-Erik Burkert

# Galaxis 9199

Das Universum ist mal wieder in Gefahr und ein wagemutiger Gleiterpilot mit starken Nerven wird gesucht, um die Mission in »Galaxis« zu erfüllen und Aliens scharenweise vom Himmel zu holen.

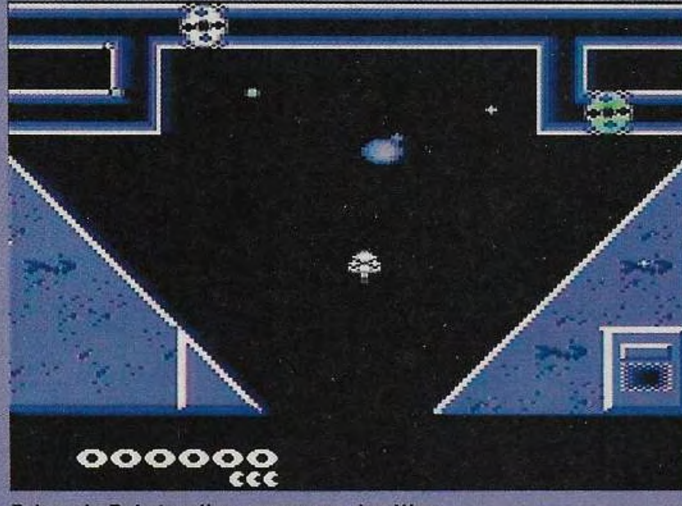
Zur Erfüllung des schweren Auftrags hat der Spieler vier Leben zur Verfügung und zum Kampf einen Laser an Bord des Raumschiffs. Die Gegner sind Kugeln, fliegende Raketensilos, fremde Raumschiffe und verschiedene Minenwerfer. Anfänger sollten zum Start den Kämpfen erst noch aus dem Weg gehen und erst einmal die Feindformationen studieren. Später kann man seine Highscore mit Hilfe der Bordkanone aufbessern.



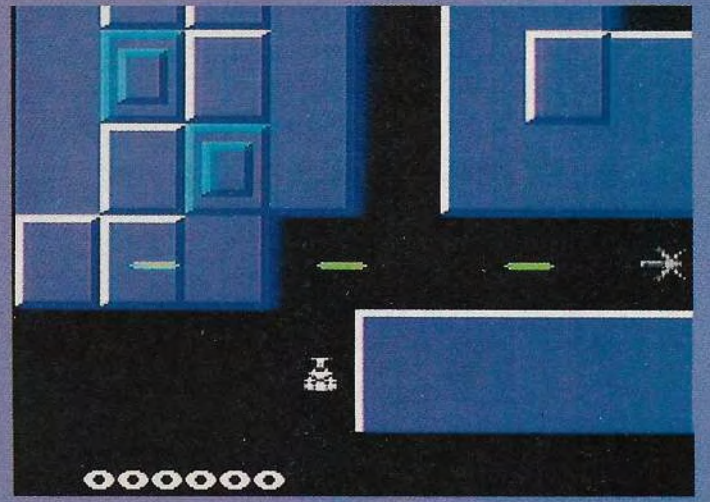

Den Raketenwerfern muß man geschickt ausweichen

## So wird gespielt

Um das Spiel komplett mit Intro und allen Screens zu laden, nutzt man die Oberfläche der Diskette oder lädt im Direktmodus mit:
LOAD"4*",8,1
den Lader des Spiels. Mit <RUN> startet man und gelangt in ein Menü, wo man mit den Funktionstasten zwischen einem Info-Programm, dem Spiel selbst und den Credits wählen kann.
Wer ohne Intro und Ladescreen sofort spielen möchte, sollte es mit:
LOAD"DONT*",8,1
versuchen. Nach dem Start mit <RUN>, wird das Game entpackt und es kann sofort auf Alienjagd gehen.



Fahrende Raketensilos versperren den Weg



Mit Fingerspitzengefühl kommt man auch durch's Nadelöhr

Haufenweise tolle C-64-Games!

# Tummelplatz der High-score-Stürmer

Unvermindert groß – das Interesse der Freaks an C-64-Super-Spielen. Egal, ob spannende Adventures und Rollenspiele, irrsinnig schnelle Action-Games oder Knobel- und Geschicklichkeitsspiele: In unserer brandaktuellen Übersicht vom April 1993 ist für jeden was dabei!

Die Games (auf 5 ¼-Zoll-Disketten) gibt's in Computer-Shops, Kaufhäusern oder im Fachhandel. Die angegebenen Preise werden den Händlern vom Distributor empfohlen, können aber nach oben oder unten ein wenig differieren. (bl)

## Spiele-Hits von A bis Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| **A** | | |
| Abyss | Leisuresoft | 9,95 |
| Action Pack (vier Spiele) | Rushware | 19,95 |
| Action Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Action Pack (Compilation) | Leisuresoft (Rainbow Arts) | 69,95 |
| Action Service | Rushware | 9,95 |
| Addams Family | Leisuresoft | 49,95 |
| Addictaball | Rushware | 9,95 |
| Addictaball | Prism Leisure | 9,95 |
| Addicted to Fun | Leisuresoft | 49,95 |
| Addicted to Fun Sports | Bomico | 49,95 |
| Adventure Collection | Leisuresoft | 59,95 |
| Aftermath/Deadzone | Prism Leisure | 9,95 |
| Air Sea Supremacy | United Entertainment | 69,95 |
| Air Sea Supremacy (Compilation) | Leisuresoft | 79,95 |
| Alien World | Rushware | 29,95 |
| Alien Storm | Leisuresoft | 54,95 |
| Alternative World Games | Prism Leisure | 9,95 |
| Antics | Rushware | 9,95 |
| Arac | Prism Leisure | 9,95 |
| Arcade Action (Compilation) | Rushware | 19,95 |
| Arcade Games 1 | Rushware | 29,95 |
| Arcade Games 2 | Rushware | 29,95 |
| Arcade Mega Hits | Rushware | 29,95 |
| Arctic Fox | Rushware | 9,95 |
| Around the World in 80 Days | Rushware | 9,95 |
| Artura | Rushware | 9,95 |
| Artura | Prism Leisure | 9,95 |
| Atomino | Rushware | 9,95 |
| Atomino | Leisuresoft | 9,95 |
| **B** | | |
| Baal | Leisuresoft | 19,95 |
| B.A.T. | Rushware | 19,95 |
| Baby of Can Guru | Rushware | 9,95 |
| Bad Cat | Rushware | 9,95 |
| Ball-Blasta | Rushware | 9,95 |
| Ball-Blasta | Prism Leisure | 9,95 |
| Ball Games Pack (4 Spiele) | Prism Leisure | 19,95 |
| Ballistix | Leisuresoft | 19,95 |
| Battle Chess | Leisuresoft | 19,95 |
| Battle Command 49,95 | Bomico | |
| Battleships | Prism Leisure | 9,95 |
| Battle Stations | Prism Leisure | 9,95 |
| Batty | Prism Leisure | 9,95 |
| Beau Jolly's Big Box (Compilation) | Rushware | 69,95 |
| Beau Jolly's Big Box 2 (Compilation) | Rushware | 69,95 |
| Big Box | Leisuresoft | 79,95 |
| Big Box 2 | Leisuresoft | 59,95 |
| Big Ten | Rushware | 49,95 |
| Big Ten | Leisuresoft | 49,95 |
| Bionic Ninja | Prism Leisure | 9,95 |
| Black Gold | Leisuresoft | 59,95 |
| Blood Brothers | Prism Leisure | 9,95 |
| Blood Money | Leisuresoft | 19,95 |
| Blue Angel | Rushware | 9,95 |
| Blues Brothers | Leisuresoft | 49,95 |
| Blue Thunder | Prism Leisure | 9,95 |
| Bonanza Bros | United Entertainment | 54,95 |
| Bonanza Brothers | Leisuresoft | 49,95 |
| Bonus Box (20 Spiele) | Rushware | 69,95 |
| Book of the Death | Prism Leisure | 9,95 |
| Boulderdash | Prism Leisure | 9,95 |
| Boulderdash 2 | Prism Leisure | 9,95 |
| Bouncing Heads | Rushware | 9,95 |
| Bouncing Heads | Prism Leisure | 9,95 |
| Box 20 SCI-FI (20 Science-fiction-Spiele) | Prism Leisure | 59,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Box 20 Sports (20 Sportspiele) | Prism Leisure | 59,95 |
| Box Twenty Sports | Leisuresoft | 59,95 |
| Buck Rogers | Leisuresoft | 19,95 |
| Budokan | United Entertainment | 54,95 |
| Budokan | Leisuresoft | 49,95 |
| Bug Bomber | Leisuresoft | 49,95 |
| Bugsy | Rushware | 9,95 |
| Bugsy | Prism Leisure | 9,95 |
| Bulldog | Prism Leisure | 9,95 |
| Bundesliga Manager Professional | United Entertainment | 49,95 |
| Bundesliga Manager | Leisuresoft | 49,95 |

### C

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Captain Fizz | Leisuresoft | 19,95 |
| Catalypse | Rushware | 29,95 |
| Cauldron II | Prism Leisure | 9,95 |
| Chain Reaction | Rushware | 9,95 |
| Chain Reaction | Prism Leisure | 9,95 |
| Challenge Golf | Rushware | 9,95 |
| Challenge Golf | Prism Leisure | 9,95 |
| Champion of Krynn | Leisuresoft | 69,95 |
| Chart Attack (Compilation) | Rushware | 69,95 |
| Chart Attack | Leisuresoft | 59,95 |
| Chopper Commander | Rushware | 9,95 |
| Chopper Commander | Prism Leisure | 9,95 |
| Circus Attractions | Rushware | 9,95 |
| Cisco Heat | Rushware | 19,95 |
| Clean up time | Rushware | 9,95 |
| Clik-Clak | Rushware | 29,95 |
| Cobra Force | Rushware | 9,95 |
| Colossus 4 Chess | Prism Leisure | 19,95 |
| Colossus Chess 4 | Leisuresoft | 14,95 |
| Colossus 4 Bridge | Prism Leisure | 19,95 |
| Colossus Bridge | Leisuresoft | 14,95 |
| Colossus Mah Jong | Prism Leisure | 19,95 |
| Conquestador | Bomico | 69,95 |
| Conquestador Datadisk | Bomico | 29,95 |
| Cool Croc Twins | United Entertainment | 49,95 |
| Cool Croc Twins | Leisuresoft | 49,95 |
| Cool World | Bomico | 59,95 |
| Cosmic Causeway | Prism Leisure | 9,95 |
| Cover Girl Poker | Leisuresoft | 49,95 |
| Crazy Cars 3 | Leisuresoft | 49,95 |
| Creatures 2 | Bomico | 54,95 |
| Creatures 2 | Leisuresoft | 49,95 |
| Crime Time | Leisuresoft | 49,95 |
| Critical Mass | Rushware | 9,95 |
| Critical Mass | Prism Leisure | 9,95 |
| Cubulus | Leisuresoft | 49,95 |
| Curse Of the Azure Bonds | Leisuresoft | 69,95 |
| Cyber World | Rushware | 9,95 |

### D

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Dalek Attack | Rushware | 29,95 |
| Dambusters/Street Machine | Prism Leisure | 9,95 |
| Danger Freak | Rushware | 9,95 |
| Dark Fusion | Prism Leisure | 9,95 |
| Darkside/Morphicle | Prism Leisure | 9,95 |
| Death Knights of Krynn | Rushware | 49,95 |
| Death or Glory | Prism Leisure | 9,95 |
| Deep Strike | Rushware | 9,95 |
| Deep Strike | Prism Leisure | 9,95 |
| Deflektor | Prism Leisure | 9,95 |
| Demon Blue | Leisuresoft | 14,95 |
| Denaris | Rushware | 9,95 |
| Dick Tracey | Leisuresoft | 49,95 |
| Die 3er Reihe 1 (Compilation) | Rushware | 9,95 |
| Die 3er Reihe 2 (Compilation) | Rushware | 19,95 |
| Die 3er Reihe 3 (Compilation) | Rushware | 19,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Die 3er Reihe 4 (Compilation) | Rushware | 9,95 |
| Die Fugger | Bomico | 44,95 |
| Die Hard 2 | Leisuresoft | 49,95 |
| Dino Wars | United Entertainment | 29,95 |
| Discovery | Prism Leisure | 9,95 |
| Ditris | United Entertainment | 49,95 |
| Dizzy Dice | Rushware | 9,95 |
| Doppelpack USA (Compilation) | Rushware | 29,95 |
| Double Dragon 3 | Leisuresoft | 49,95 |
| Down at the Trolls | Rushware | 9,95 |
| Draconus | Rushware | 9,95 |
| Draconus | Prism Leisure | 9,95 |
| Dragon Strike | Leisuresoft | 69,95 |
| Dragon's Kingdom | Leisuresoft | 19,95 |
| Dyter 07 | Rushware | 9,95 |

### E

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Edition One | Leisuresoft | 49,95 |
| Elven Warrior | Rushware | 9,95 |
| Elvira Arcade | Leisuresoft | 39,95 |
| Elvira Arcade Game | United Entertainment | 44,95 |
| Elvira II | Rushware | 69,95 |
| Elvira 2 | Leisuresoft | 59,95 |
| England Champ. Spec. | Leisuresoft | 49,95 |
| Erben des Throns | Bomico | 69,95 |
| Eskimo Games | United Entertainment | 29,95 |
| Eskimo Games | Leisuresoft | 29,95 |
| Euro Football Champ | Bomico | 49,95 |
| Euro Footballchamp | Leisuresoft | 39,95 |
| European 5 A Side Football | Prism Leisure | 9,95 |
| European 5-A-Side Football | Rushware | 9,95 |
| European Champions | Rushware | 49,95 |
| Euro Soccer | Rushware | 9,95 |
| Euro Soccer | Rushware | 49,95 |
| European Soccer Challenge | Rushware | 9,95 |
| Europe. Su. Foot. For. 2 | Leisuresoft | 49,95 |
| Exile | Bomico | 54,95 |
| Exile | Leisuresoft | 49,95 |
| Eye of Horus | Prism Leisure | 9,95 |

### F

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| F1 G.P. Circuits | Leisuresoft | 39,95 |
| F-16 Combat Pilot | Leisuresoft | 29,95 |
| Federation | Prism Leisure | 9,95 |
| Fight Night/Osmium | Prism Leisure | 9,95 |
| Final Blow | Leisuresoft | 49,95 |
| Final Chesscard | Rushware | 9,95 |
| Final Fight | Leisuresoft | 49,95 |
| Fire Galaxy | Leisuresoft (Kingsoft) | 9,95 |
| First Samurai | Leisuresoft | 49,95 |
| First Strike | Prism Leisure | 9,95 |
| Flight Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Flight Simulator II (deutsch) | Rushware | 99,95 |
| Flight Simul. 2 | Leisuresoft | 99,95 |
| Fly Harder | Rushware | 59,95 |
| FM 3 (D) | Prism Leisure | 69,95 |
| Football Manager | Prism Leisure | 9,95 |
| Football Manager World Cup Edition | Prism Leisure | 19,95 |
| Football Manager 2 (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Football Manager III | Rushware | 69,95 |
| Football Manager 3 | Leisuresoft | 79,95 |
| Footballer of the Year | Leisuresoft | 14,95 |
| Frankenstein | Prism Leisure | 9,95 |
| Fruit Machine | Rushware | 9,95 |
| Fruit Machine | Prism Leisure | 9,95 |
| Future Knight | Rushware | 9,95 |
| Future Knight | Prism Leisure | 9,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

### G

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| G-LOC | United Entertainment | 54,95 |
| G-LOC | Leisuresoft | 24,95 |
| Galdregons Domain | Rushware | 9,95 |
| Garrison | Rushware | 9,95 |
| Gateway to the Sav. Frontier | Leisuresoft | 69,95 |
| Gem'x | Rushware | 39,95 |
| Gem'x | Leisuresoft | 39,95 |
| Glider Pilot | Prism Leisure | 9,95 |
| Go for Gold | Leisuresoft | 19,95 |
| Golden Oldies (Compilation) | Prism Leisure | 9,95 |
| Graffiti Man | Rushware | 9,95 |
| Grand Monster Slam | Rushware | 9,95 |
| Grandslam Collection | Leisuresoft | 69,95 |
| Grandstand (Compilation) | Bomico | 69,95 |
| Grandslam Collection | Rushware | 69,95 |
| Gunship | United Entertainment | 69,95 |

### H

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| H.A.T.E. | Prism Leisure | 9,95 |
| Hawk Storm | Rushware | 9,95 |
| Head Coach | Prism Leisure | 9,95 |
| Hercules/Gods & Heroes | Prism Leisure | 9,95 |
| Hero Quest Twin Pack (Compilation) | Leisuresoft | 49,95 |
| Highway Encounter | Prism Leisure | 9,95 |
| Hit Pack (Compilation) | Rushware | 19,95 |
| Hit Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Hollywood Poker Pro | Rushware | 9,95 |
| Hook | Bomico | 59,95 |
| Hot Shot | Prism Leisure | 9,95 |
| Hunt f. Red October | Leisuresoft | 19,95 |



### I

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| I Alien | Prism Leisure | 9,95 |
| I Ball | Prism Leisure | 9,95 |
| Ice Hockey | Prism Leisure | 9,95 |
| Ice Temple | Prism Leisure | 9,95 |
| Impossamole | Rushware | 19,95 |
| Indiana Jones 4 (Act/128) | Leisuresoft | 49,95 |
| Indiana Jones Last Crusade | Leisuresoft | 19,95 |
| Indoor Sports Pack (4 Spiele) | Prism Leisure | 19,95 |
| Indy Heat | Leisuresoft | 49,95 |
| Insector Herci | Leisuresoft | 19,95 |
| Int. 3D Tennis | Leisuresoft | 19,95 |
| International Karate | Prism Leisure | 9,95 |
| International Soccer | Prism Leisure | 9,95 |
| Intern. Sports Chall. | Leisuresoft | 49,95 |
| Into Oblivion | Rushware | 9,95 |
| Into Oblivion | Prism Leisure | 9,95 |
| Italy 90 | Leisuresoft | 19,95 |

### J

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Jack the Ripper | Prism Leisure | 9,95 |
| Jagd auf Roter Oktober | Rushware | 9,95 |
| Jahangir Khan Squash | Leisuresoft | 19,95 |
| Jet Boys | Rushware | 9,95 |
| Jet Boys | Prism Leisure | 9,95 |
| Jinks | Rushware | 9,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

### K

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Kangarudy 2 | Leisuresoft | 39,95 |
| Kellogg's Tour | Prism Leisure | 9,95 |
| Keys of Maramon | Rushware | 59,95 |
| Kick Off 2 | Rushware | 49,95 |
| Kind of Magic 3 | Leisuresoft | 49,95 |
| Knight of Diamonds | Rushware | 19,95 |
| Kokotoni Wilf | Rushware | 9,95 |
| Kokotoni Wilf | Prism Leisure | 9,95 |
| Krakout | Rushware | 9,95 |
| Krakout | Prism Leisure | 9,95 |

### L

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Lane Mastodon | Rushware | 19,95 |
| Las Vegas Casino | Rushware | 9,95 |
| Las Vegas Casino | Prism Leisure | 9,95 |
| Last Battle | Leisuresoft | 44,95 |
| Last Ninja 3 | Leisuresoft | 14,95 |
| Leaderboard | Leisuresoft | 9,95 |
| Leaderboard Golf (Gold) | Rushware | 9,95 |
| Legacy of Ilylgamyn | Rushware | 9,95 |
| Lethal Weapon | Bomico | 59,95 |
| Lettrix | Leisuresoft | 49,95 |
| Lifeforce | Rushware | 9,95 |
| Lifeforce | Prism Leisure | 9,95 |
| Logical | Rushware | 49,95 |
| Lords Of Chaos | Rushware | 19,95 |
| Lotus Esprit Tur. Ch. | Leisuresoft | 19,95 |
| Lotus Turbo Challenge | Rushware | 19,95 |

### M

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Manchester United | Rushware | 19,95 |
| Manchester Utd. | Leisuresoft | 19,95 |
| Manchester Utd. Euro. | Leisuresoft | 49,95 |
| Manchester United | Bomico | 54,95 |
| Mandroid | Prism Leisure | 9,95 |
| Maniac Mansion (D) | Rushware | 39,95 |
| Master Blaster | Rushware | 9,95 |
| Master Blaster | Prism Leisure | 9,95 |
| Max Pack (Compilation) | Rushware | 39,95 |
| McDonalds Land | Leisuresoft | 49,95 |
| McDonalds Land | Rushware | 49,95 |
| Mega Collection | Leisuresoft | 59,95 |
| Mega Pack (Compilation) | Rushware | 19,95 |
| Mega Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Mega Sports | Leisuresoft | 69,95 |
| Menace | Leisuresoft | 19,95 |
| Metaplex | Prism Leisure | 9,95 |
| Microvalue Compilation | Rushware | 59,95 |
| Milestones Compilation | Rushware | 29,95 |
| Millennium Warriors | Leisuresoft | 39,95 |
| Mission Elevator | Rushware | 9,95 |
| Moonfall | Leisuresoft | 49,95 |
| Mountain Bike | Rushware | 9,95 |
| Mountain Bike | Prism Leisure | 9,95 |
| Multi Top's | Rushware | 19,95 |

### N

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| NATO Assault Course | Prism Leisure | 9,95 |
| New Pack of Aces (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| New Thriller Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Nick Faldo Golf | Bomico | 69,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Nick Faldo Golf | Leisuresoft | 49,95 |
| Nigel Mansell | Rushware | 49,95 |
| Night Dawn | Rushware | 9,95 |
| Nightshift | Rushware | 39,95 |
| Ninja Collection (Spielesammlung) | Bomico | 49,95 |
| Ninja Commando | Prism Leisure | 9,95 |
| Ninja Commando | Rushware | 9,95 |
| Ninja Hamster | Prism Leisure | 9,95 |
| Ninja Scooter Simulator | Rushware | 9,95 |
| Ninja Scooter | Prism Leisure | 9,95 |
| No. 1 Compilation | Leisuresoft | 69,95 |
| No. 2 Collection | Leisuresoft | 69,95 |
| No. 2 Collection | Rushware | 59,95 |
| North & South | Bomico | 49,95 |

## O

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Oil Imperium | Rushware | 9,95 |
| Oil Imperium | Leisuresoft | 9,95 |
| Olympiad Collection | Leisuresoft | 14,95 |
| Operation Hanoi | Rushware | 9,95 |
| Operation Hongkong | Rushware | 9,95 |
| Orpheus/Gunrunner | Prism Leisure | 9,95 |
| Outrun Europa | Leisuresoft | 49,95 |
| Over the Net | Rushware | 49,95 |
| Overlander | Prism Leisure | 9,95 |
| Oxxonian | Rushware | 9,95 |

## P

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Para Academy | Rushware | 9,95 |
| Para Academy | Prism Leisure | 9,95 |
| Para Assault Course | Rushware | 9,95 |
| Para Assault Course | Prism Leisure | 9,95 |
| Phantasie Bonus Edition (Compilation) | Rushware | 39,95 |
| Phanta. Bonus Edition | Leisuresoft | 69,95 |
| Pick'n Pile | Rushware | 19,95 |
| Pirates! | United Entertainment | 64,95 |
| Plasmatron | Rushware | 9,95 |
| Plasmatron | Prism Leisure | 9,95 |
| Pool of Radiance | Leisuresoft | 69,95 |
| Powerama | Prism Leisure | 9,95 |
| Power Hits | Leisuresoft | 59,95 |
| Powerhits | Rushware | 69,95 |
| Premier Collection 3 | Rushware | 19,95 |
| Projekt Stealth Fighter | United Entertainment | 64,95 |
| Prowler | Rushware | 19,95 |
| Psi-Droid | Rushware | 9,95 |
| Psi-Droid | Prism Leisure | 9,95 |
| Pub Games | Prism Leisure | 9,95 |

## Q

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Quest for Tyres/Zip | Prism Leisure | 9,95 |

## R

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Racing Pack (4 Spiele) | Prism Leisure | 19,95 |
| Racing Simulation Games | Rushware | 19,95 |
| Rainbow Arts Action Pack | Rushware | 59,95 |
| Rally Simulator | Prism Leisure | 9,95 |
| Rampart | Bomico | 59,95 |
| Ranarama | Rushware | 9,95 |
| Raw Recruit | Rushware | 19,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Rebounder | Rushware | 9,95 |
| Rebounder | Prism Leisure | 9,95 |
| Red Storm Rising | United Entertainment | 64,95 |
| Return of the Witchlord | Leisuresoft | 29,95 |
| Rick Dangerous 2 | Leisuresoft | 14,95 |
| Roadwar Bonus Edit. | Leisuresoft | 69,95 |
| Road Warrior | Prism Leisure | 9,95 |
| Robocod | Leisuresoft | 54,95 |
| Robocod 2 | United Entertainment | 54,95 |
| Robozone | Rushware | 9,95 |
| Robo Zone | Leisuresoft | 49,95 |
| Rock'n Roll | Rushware | 9,95 |
| Rock & Wrestle | Prism Leisure | 9,95 |
| Rockford | Rushware | 19,95 |
| Rodeo Games | Leisuresoft | 19,95 |
| Rodlands | Leisuresoft | 49,95 |
| Rolling Ronny | Leisuresoft | 59,95 |
| Room 10 | Prism Leisure | 9,95 |
| Rubicon | Leisuresoft | 49,95 |

## S

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Sabotage | Rushware | 9,95 |
| Sabotage | Prism Leisure | 9,95 |
| Saboteur II | Prism Leisure | 9,95 |
| Satan | Leisuresoft | 49,95 |
| Scenario Th. of War | Leisuresoft | 59,95 |
| Scenery Disk 11 (Lake Huron) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk 2 (Phoenix) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk 3 (Kalifornien) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk 4 (Seattle) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk 5 (Denver) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk 6 (Kansas) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk 9 (Chicago) | Rushware | 9,95 |
| Scenery Disk Comp. (1 bis 6) | Rushware | 99,95 |
| Scenery Disk | Rushware | 9,95 |
| Hawaiian Odyssee | Prism Leisure | 9,95 |
| Scorpion | Rushware | 9,95 |
| Scorpion | Rushware | 49,95 |
| Scrabble Deluxe | Prism Leisure | 9,95 |
| Seabase Delta | Prism Leisure | 9,95 |
| Secret of Kandar/Terminator | Leisuresoft | 69,95 |
| Secret of the Silver Blades | Leisuresoft | 49,95 |
| Shiftrix | Leisuresoft | 19,95 |
| Shoot'em up Con. Kit | Rushware | 19,95 |
| Shoot'em-up Construction Kit | Rushware | 9,95 |
| Shuffle | Rushware | 49,95 |
| Silver Games (Compilation) | Leisuresoft | 59,95 |
| Sim City | Bomico | 64,95 |
| Sim City | Rushware | 9,95 |
| Skate Crazy | Rushware | 19,95 |
| Skate Runner | Prism Leisure | 9,95 |
| Slayer | Rushware | 9,95 |
| Sliding Skill | Leisuresoft | 39,95 |
| Sliding Skill | Rushware | 19,95 |
| Snap Dragon | Prism Leisure | 9,95 |
| Snooker & Pool | Leisuresoft | 49,95 |
| Snow Strike | Rushware | 9,95 |
| Soccer | United Entertainment | 59,95 |
| Soccer Stars | Rushware | 9,95 |
| Space Ace | Prism Leisure | 9,95 |
| Space Academy | Rushware | 49,95 |
| Space Crusade | Leisuresoft | 49,95 |
| Space Crusade | Bomico | 54,95 |
| Space Gun | Prism Leisure | 9,95 |
| Space Warrior/Neverwhere | Rushware | 9,95 |
| Spaghetti Western | Prism Leisure | 9,95 |
| Spaghetti Western | Rushware | 9,95 |
| Speedball II | Rushware | 9,95 |
| Spherical | Rushware | 19,95 |
| Spiele 2 (Compilation) | Rushware | 9,95 |
| Spooked | Rushware | 49,95 |
| Sport Games Hits | Prism Leisure | 19,95 |
| Sports Mix (Compilation) | Rushware | 19,95 |
| Sports Mix | Rushware | 19,95 |
| Sports Pack (Compilation) | Rushware | 19,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Sports Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Spot | Leisuresoft | 39,95 |
| Spot | Rushware | 29,95 |
| Sqij/Deliverance | Prism Leisure | 9,95 |
| Stack up | Rushware | 9,95 |
| Stack up | Prism Leisure | 9,95 |
| Star Collection | Rushware | 49,95 |
| Star Pack (Compilation) | Rushware | 19,95 |
| Star Pack (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| Starball | Rushware | 9,95 |
| Star Ray | Prism Leisure | 9,95 |
| Startrash | Rushware | 9,95 |
| Steel | Prism Leisure | 9,95 |
| Steigenberger Hotelmanager | Bomico | 49,95 |
| Steve Davies Snooker | Prism Leisure | 9,95 |
| Stone Age | United Entertainment | 39,95 |
| Stone Age | Leisuresoft | 39,95 |
| Storm Warrior | Rushware | 9,95 |
| Storm Warrior | Prism Leisure | 9,95 |
| Stratton | Prism Leisure | 9,95 |
| Street Cred Football | Rushware | 9,95 |
| Street Fighter 2 | Leisuresoft | 49,95 |
| Street Gang | Rushware | 9,95 |
| Strike Fleet | Leisuresoft | 19,95 |
| Strip Poker | Prism Leisure | 9,95 |
| Stunt Car Racer | Leisuresoft | 14,95 |
| Subterranea | Prism Leisure | 9,95 |
| Subway Vigilante | Rushware | 9,95 |
| Superfighter (Compilation) | Bomico | 69,95 |
| Superleague | Rushware | 9,95 |
| Supremacy (D) | Rushware | 49,95 |
| Switchblade I | Rushware | 19,95 |
| Switch Blade | Leisuresoft | 49,95 |
| Syntax | Prism Leisure | 9,95 |

### T

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Tanium | Rushware | 9,95 |
| Task Force | Rushware | 9,95 |
| Terra Fighter | Rushware | 9,95 |
| Terra Fighter | Prism Leisure | 9,95 |
| Tetris | Bomico | 49,95 |
| The Ball Game | Rushware | 9,95 |
| The Big 100 | Rushware | 59,95 |
| The Curse of RA | Rushware | 9,95 |
| The Dream Team Comp. | Bomico | 69,95 |
| The Hits 1 Comp. | Bomico | 49,95 |
| The Hits 2 Comp. | Bomico | 49,95 |
| The Muncher | Prism Leisure | 9,95 |
| The Power | Rushware | 29,95 |
| The Race | Rushware | 9,95 |
| Think Cross | Rushware | 9,95 |
| Thrust | Rushware | 9,95 |
| Thrust | Prism Leisure | 9,95 |
| Thundercross | Rushware | 9,95 |
| Thundercross | Prism Leisure | 9,95 |
| Tilt | Rushware | 29,95 |
| Tip Trick | Leisuresoft | 49,95 |
| Time Fighter | Prism Leisure | 9,95 |
| To be on Top | Rushware | 9,95 |
| To Hell and back | Prism Leisure | 9,95 |
| Tomcat | Rushware | 9,95 |
| Tom + Jerry 2 | Leisuresoft | 29,95 |
| Trivial Persuit | Rushware | 19,95 |
| Trolls | Rushware | 49,95 |
| Trolls | Leisuresoft | 49,95 |
| Turbo Boat Sim. | Prism Leisure | 9,95 |
| Turbo Kart Racing | Rushware | 9,95 |
| Turn it II | Rushware | 9,95 |
| Turn 'n' burn | Leisuresoft | 49,95 |
| Turrican I | Rushware | 9,95 |
| Turrican II | Rushware | 9,95 |
| Turrican II | Leisuresoft | 9,95 |

## Spiele-Hits von A bis Z

### U

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| UGH! | Leisuresoft | 49,95 |
| Ultima Trilogy (1 bis 3) | Rushware | 49,95 |
| Ultima Trilogy II | Rushware | 99,95 |
| Ultima Trilogy 2 | Leisuresoft | 99,95 |
| Ultima V | Rushware | 49,95 |
| Ultima 5 | Leisuresoft | 59,95 |
| Ultimate Collection | Leisuresoft | 69,95 |
| Ultimate Collections | Rushware | 49,95 |
| Ultimate Golf | Rushware | 69,95 |
| U.S.S. John Young Special Edition | United Entertainment | 29,95 |

### V

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Vampires Empire | Rushware | 9,95 |
| Vengeance | Prism Leisure | 9,95 |
| Video Card Arcade | Prism Leisure | 9,95 |
| Virtual Worlds | Rushware | 9,95 |
| Viz | Leisuresoft | 39,95 |
| Volfied | Leisuresoft | 49,95 |
| Volleyball Simulator | Rushware | 9,95 |

### W

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| War of the Lance | Rushware | 49,95 |
| Warlord | Leisuresoft (G.D.G) | 49,00 |
| Warm up | Rushware | 39,95 |
| Water Polo | Prism Leisure | 9,95 |
| Western Games | Rushware | 9,95 |
| Wheel of Fortune | Rushware | 9,95 |
| Wild Streets | Rushware | 19,95 |
| Winter Camp | Bomico | 49,95 |
| Winter Games (Gold) | Rushware | 9,95 |
| Winter Superspor. 92 | Leisuresoft | 39,95 |
| Wizard's Lair | Prism Leisure | 9,95 |
| Wolfman | Prism Leisure | 9,95 |
| World Champ. Box. Man. | Leisuresoft | 19,95 |
| World Class Rugby | Leisuresoft | 49,95 |
| World Cup Football Manager (Compilation) | Prism Leisure | 19,95 |
| WWF Wrestling 2 | Bomico | 59,95 |

### X

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| X-Out | Rushware | 9,95 |
| Xenomorph | Rushware | 9,95 |
| Xenon Ranger/The Enforcer | Prism Leisure | 9,95 |
| Xybots | Rushware | 19,95 |

### Z

| Titel | Vertrieb | Preis (DM) |
|---|---|---|
| Zak McKracken (D) | Rushware | 39,95 |
| Zak McKracken | Leisuresoft | 69,95 |
| Zam Zara | Rushware | 9,95 |
| Zamzara | Prism Leisure | 9,95 |
| Zybex | Rushware | ,9,95 |
| Zybex | Prism Leisure | 9,95 |
| 2 hot 2 handle (Compilation) | Bomico | 69,95 |
| 3D-Tennis | Rushware | 19,95 |
| 50 Great Games (Compilation) | Rushware | 49,95 |
| 5th Anniversary (Compilation) | Rushware | 39,95 |
| 5th Gear | Rushware | 9,95 |
| 5th Gear | Prism Leisure | 9,95 |
| 8 Mega Stars | Rushware | 29,95 |

Diskette im Heft

Wer die Programme unserer Diskette ohne viel Tipperei im Direktmodus laden und starten will, sollte jetzt unbedingt weiterlesen, denn wir haben wie gewohnt eine eigene Oberfläche integriert.




Das Titelbild der Oberfläche der vierten Ausgabe von Top-Spiele




Während des Ladens eines ausgewählten Programms der Diskette erscheint dieser Screen

# Oberfläche de Luxe

von Jörn-Erik-Burkert

Das Laden des Direktorys und suchen nach den richtigen Files hat ein Ende, denn wir haben bei der Zusammenstellung der Diskette auch an eine Oberfläche gedacht, mit deren Hilfe man die Programme auf der Diskette laden und starten kann. Um diese Oberfläche auf den Bildschirm zu bekommen, gibt man im Dirktmodus diese Befehlsfolge ein:

LOAD"*",8,1

und bestätigt mit <RETURN>. Nach dem Laden wird die Oberfläche mit <RUN> gestartet.

Das Programm wird entpackt und es erscheint das Titelbild. Per Druck auf den Feuer-Knopf eines Joysticks in Port 2 kommt man ins Menü der Oberfläche. Dort kann mit dem Joystick das gewünschte Programm ausgewählt und mit dem Button der Laden-Vorgang gestartet werden. Jedes Programm beginnt automatisch.

Wer die Demo-Version des Spiels »Sword of Honour« spielen will, wird aufgefordert die Diskette zu wenden, da das Game die gesamten Rückseite einnimmt. Wird das Wenden der Disk vergessen, stürzt der Rechner ab! Vor dem Laden des Demos bitte alle Hardware-Erweiterungen abschalten, denn das Game hat einen Track-Loader, der sich nicht mit Floppy-Speedern o.ä. verträgt.

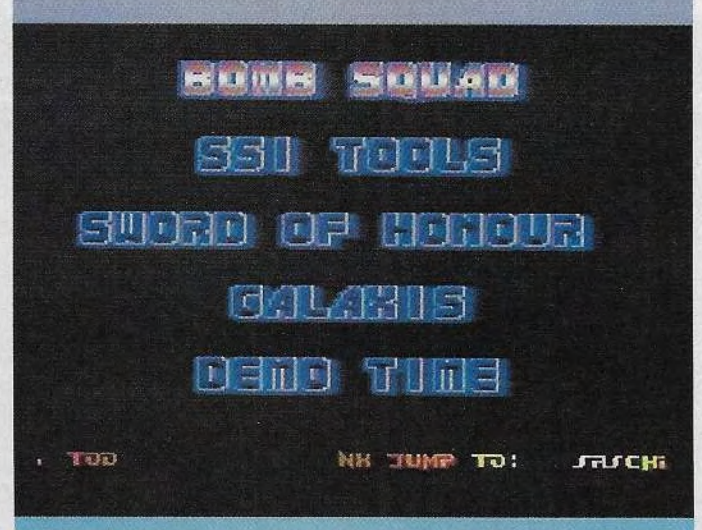
Die Tools zum Anpassen von SSI-Rollenspielen können nicht von der Oberfläche aus geladen werden -- es erscheint nur ein Info-Screen und das Programm kehrt zur Oberfläche zurück. Bitte die Anleitung zu diesem Tool auf Seite XX lesen!

Die Demo-Time umfaßt leider nur einen Titel der Crest-Mega-Demo, da auf der Diskette kein Platz mehr war. Deshalb ist es sinnlos, im Programm mit <SPACE> einen Nachladevorgang zu starten, denn hier stürzt der Rechner ab. Auf Seite XX findet Ihr die Bezugsquelle für die Demos.

Viel Spaß mit den Spielen, Demos und den Tools zu den SSI-Rollenspielen wünscht Euch das 64'er-Team.




Der Info-Bildschirm zu den SSI-Tools, danach geht es wieder zurück zur Oberfläche




Im Menü wird das gewünschte Programm mit dem Joystick ausgewählt und aktiviert

# So finden Sie die Programme auf der Diskette

## DISKETTE SEITE 1

```
Ø "64`ER TOP SPIELE " M & T
Ø  "TOP SPIELE 4"          PRG<
Ø  "--------------"        DEL<
Ø  "Ø.DEMO TIME"           PRG<   s. 9
Ø  "1.BOMB SQAD"           PRG<   s. 9
Ø  "2.SSI - TOOLS"         PRG<   s.21
Ø  "3.SWORD OF . . ."      PRG<   s.10
Ø  "4.LOADER"              PRG<   s.17
Ø  "————————"              DEL<
Ø  "GALAXIS 9199"          PRG<   s.11
Ø  "                "      PRG<
Ø  " -GALAXIS 9199- "      PRG<
Ø  "   THE GAME     "      PRG<
Ø  "                "      PRG<
Ø  "AA"                    PRG<
Ø  "BA"                    PRG<
Ø  "CA"                    PRG<
Ø  "FA"                    PRG<
Ø  "GA"                    PRG<
Ø  "HA"                    PRG<
Ø  "IA"                    PRG<
Ø  "JA"                    PRG<
Ø  "---------- ---"        PRG<
Ø  "-BY VINCENT M. -"      PRG<
Ø  "-  (C) M & T   -"      PRG<
Ø  "-BY VINCENT M. -"      PRG<
Ø  "-  (C) M & T   -"      PRG<
Ø  "-------- -----"        DEL<
Ø  "DON`T USE DRUGS !"     PRG<
Ø  "————————"              DEL<
Ø  "DEMO TIME"             PRG<
Ø  "————————"              DEL<
Ø  "RLP"                   PRG<   s.21
Ø  "--------------"        DEL<
Ø  "TSØ/SECRETS"           PRG<
Ø  "TS1/SECRETS"           PRG<
Ø  "TS2/SECRETS"           PRG<
Ø  "TS3/SECRETS"           PRG<
Ø  "TS4/SECRETS"           PRG<
Ø  "TS5/SECRETS"           PRG<
Ø  "————————"              DEL<
Ø BLOCKS FREE.

READY
```



## DISKETTE SEITE 2

```
Ø " " " " " " " " " " " " " " " " " " " 1993
Ø    "SWORD OF HONOR"  PRG   s.10
56 BLOCKS FREE
READY
```

# WICHTIGE HINWEISE

## zur beiligenden Diskette:

**Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:**

**1** Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.

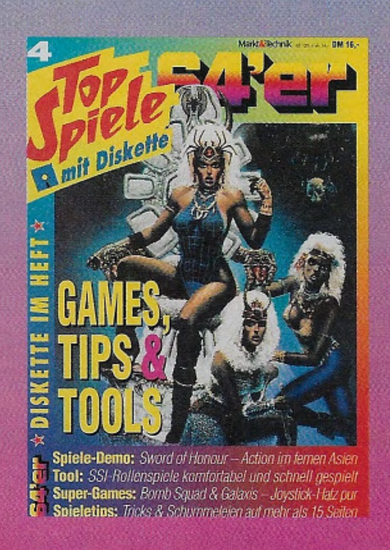


**2** Auf der Orginaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit dem File-Copy-Programm auf eine leere formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

**3** Die Rückseite der Orginaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

# ALLE PROGRAMME

## aus diesem Heft




# HIER

Diese Diskettentasche besteht aus chlorfrei gebleichtem Papier

Leseraktion

# Mitmachen – mitgewinnen!

Die Meinug zur vierten Ausgabe von »Top Spiele« interessiert uns brennend. Diese Umfrage soll die Gestaltung der nächsten Ausgabe erleichtern und außerdem könnt Ihr noch tolle Preise gewinnen.

Wir wollen Eure Meinung zu den Inhalten dieser neuesten Top-Spiele-Ausgabe erfahren. Wir wollen einfach nur wissen, welche Artikel bei Euch ganz oben auf der Hitliste stehen und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Exemplare der »Box 20« von Prism Leisure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Also los! Den Fragebogen ausgeschnitten oder kopiert, ausgefüllt und an die Redaktion abgeschickt! Unsere Adresse:

**Markt & Technik Verlag AG, Redaktion 64'er, Stichwort: Top Spiele 4, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München**



## Der Preis

C64 SPORTS PACK
BOX TWENTY
TWENTY SPORTS GAMES IN ONE PACK
20 GREAT GAMES
VOLUME ONE
C 64/128 DISK
PRISM LEISURE CORPORATION

Die Gewinner je eines Competition-Mini aus der letzten Ausgabe heißen:

- **Stefan Hartung, Bad Lautenberg**
- **Klaus Kulyk, Haiger Allendorf**
- **Klaus Fischer, Leipzig**
- **Björn Eulendorf, Wenningstedt**
- **Carsten Arndt, Bräunfels**

Herzlichen Glückwunsch!

**1. Wie hat Euch der Inhalt dieses Heftes gefallen?**

| Seite | | gut | weniger gut | mehr |
|---|---|---|---|---|
| | Titel gesamt | ❑ | ❑ | ❑ 01 |
| 17 | Disketten-Oberfläche | ❑ | ❑ | ❑ 02 |
| 6 | Story: SSI | ❑ | ❑ | ❑ 03 |
| 12 | Marktübersicht Spiele | ❑ | ❑ | ❑ 04 |
| 11 | Ballerspiel: Galaxis | ❑ | ❑ | ❑ 05 |
| 9 | Action: Bomb Squad | ❑ | ❑ | ❑ 06 |
| 39 | Longplay: Maniac Mansion | ❑ | ❑ | ❑ 07 |
| 46 | Longplay: Gateway to the Savage Frontier | ❑ | ❑ | ❑ 08 |
| 21 | Tool: RLP | ❑ | ❑ | ❑ 09 |
| 22 | Tips und Tricks zu Spielen | ❑ | ❑ | ❑ 10 |

**2. Was denkt Ihr über die Form und den Umfang der Top-Spiele?**

01 ❑ ist o.k. so
02 ❑ mehr Seiten (z.B. mehr Tips und Tricks oder Longplays)
03 ❑ weniger Seiten (keine Stories, Tips und Tricks, nur Anleitungen zu den Programmen im Heft)
04 ❑ komplett alle Informationen als Magazin auf Diskette

**3. Ich habe eine Idee! Für die nächsten Ausgaben wünsche ich mir folgende Themen:**

..................................................

..................................................

**Vorname:** ..................................
**Name:** ..................................
**Str.:** ..................................
**PLZ, Ort:** ..................................
**Alter:** ..................................
**Mein Leiblingsspiel:** ..................................

Spieletool

# SSI wie am PC

Geschwindigkeiten bei Rollenspielen von SSI wie am PC und kein Diskettenwechseln mehr – ein Traum? Nein – mit einer CMD-Einheit und dem RLP – Realität.




**Die Geschwindigkeit des RAM-Links von CMD sorgt für Spiele-Spaß pur! Die anderen Geräte (ED-Floppy und Harddisk) sind ziemlich lahm, gerade das Diskwechseln bleibt erspart!**

von Christian Dombacher

Da hat man nun so ein SSI-Rollenspiel mit sechs bis acht Disketten und wird während des Spiels zum Diskjockey. Was liegt also näher, als alles auf ein geeignetes Medium (Festplatte, etc) zu überspielen. Glücklicherweise wurde der C 64 von der Firma CMD mit einigen solcher Einheiten (RAM-Link, RAM-Drive, Festplatte, ED-Floppy) gesegnet, die zudem untereinander auch noch befehlskompatibel sind. Bleibt nur noch die Software, die nicht mitspielt, in unserem Fall die Rollenspiele.

## Metamorphose

Damit wäre der schwierigste Teil geschafft. Jetzt muß das Rollenspiel nur noch modifiziert werden. Dazu die Sonderheftdiskette einlegen, das Programm »RLP« laden und mit <RUN> starten. Dabei ist es unwesentlich, von welcher Floppy das Programm geladen wird (8 bis 12), es muß aber von einer »normalen« Floppy (1541 oder 1571) geladen werden.

Nun werden der Sourcedrive (Voreinstellung ist das aktuelle Floppylaufwerk) und der Targetdrive (Voreinstellung ist $10 hex., also Adresse 16) in hexadezimal festgelegt. Danach erscheint die Meldung »Insert Disk«, man hat nun die Möglichkeit, eine andere Parameterdisk einzulegen.Damit stehen alle Möglichkeiten für weitere Patches (Anpassungs-Files für weitere Softwareprodukte) offen. Wir gehen mit den Cursor-Tasten auf das File mit der Bezeichnung »Secrets« und bestätigen mit <RETURN>.Hat man sich für das Secret-Parameter-File entschieden, muß nur noch der »Partition Offset« festgelegt werden. Im Prinzip handelt es sich dabei um die Partitionnummer der Partition, auf der sich Spieldiskette 1 befindet (Hat man »Secret of the Silver Blades« z.B. auf die Partitionen 2 bis 8 kopiert, ist »2« einzugeben).Nun beginnt RLP zu arbeiten, dies kann je nach Einheit einige Sekunden bis Minuten dauern. Klar, daß eine RAM-Disk um einiges schneller als ein High-Density-Laufwerk ist. Ist die Arbeit abgeschlossen, startet das Programm neu.

**Laufwerks-Werte für RLP**

Laufwerksnummer

| dezimal | hexadezimal |
|---|---|
| 08 | 08 |
| 09 | 09 |
| 10 | 0a |
| 11 | 0b |
| 12 | 0c |
| 13 | 0d |
| 14 | 0e |
| 15 | 0f |
| 16 | 10 |

```
rl-patcher /ts   by the sir in 1993

partition offset (side 1):  01
```

**Hier wird die Partition eingegeben, auf der die erste Diskette des Rollenspiels kopiert wurde**

## Oops, ein Fehler

Erscheint die Fehlermeldung »File Not Found«, ist irgend etwas mit der Sourcedisk nicht in Ordnung, denn es konnten keine Parameterfiles (TS0*) gefunden werden. In unserem Fall ist die Sonderheftdiskette zu überprüfen. Erscheint hingegen die Fehlermeldung »Disk-Error«, ist ein simpler Lade- oder Speicherfehler aufgetreten. Die Einheit, die einen Fehler signalisiert (Source durch Blinken, Target durch Error-LED), ist zu überprüfen.

## Endlich spielen

Genug der Theorie! Es darf gespielt werden. Zwei Kleinigkeiten sind allerdings zu beachten. Bevor überhaupt etwas geladen wird, ist die »Swap8-Taste« auf der jeweiligen Einheit (RAM-Link) zu drücken. Nun wechselt man mit: `OPEN,1,8,15,"CPx":CLOSE1` auf die Partition mit der ersten Spieldiskette (entspricht der Nummer, die bei Partition-Offset eingegeben wurde) und startet das File »BOOT« wie gewohnt. Der Parameter x bei Eingabe der Befehlszeile im Direktmodus entspricht der gewünschten Partition.

Bei »Disable Fastloader« ist unbedingt <Y> zu drücken, sonst befindet sich der C 64 innerhalb kürzester Zeit in den ewigen Jagdgründen. Ab nun aber schwebt der Rollenspieler in anderen Sphären – Geschwindigkeiten die den PC oft übertreffen und kein Diskettenwechseln mehr.

**So geht's**



Wie bringt man also sein Rollenspiel doch noch zum Laufen? Zuerst braucht man mal genügend Speicherplatz. Dieser bewegt sich knapp um 1 Megabyte. Für ein Rollenspiel mit sechs Disks benötigt man sieben 1541-Partitionen auf der jeweiligen Einheit (Festplatte, RAM-Drive, etc.), für ein Rollenspiel mit acht Disketten sind neun 1541-Partitionen erforderlich. Der benötigte Platz errechnet sich also aus: benötigte Disks mal 170, denn eine 1541-Diskette hat ja 170 KByte. Nun geht man daran, die erforderlichen Partitionen anzulegen. Dabei ist es unerheblich, wo die Partitionen beginnen, wichtig ist nur, daß sie alle hintereinander liegen, für sieben benötigte Disks (z.B. Secret of the Silver Blades) wären die Partitionen 2 bis inklusive 8 ein Beispiel. Nun muß das Rollenspiel auf die Partitionen überspielt werden. Dies geschieht mit dem Programm »MCOPY«. Auf die erste Partition wird die erste Spieldiskette gespielt, auf die zweite Partition die zweite Diskette, usw. Nun bleibt noch eine Partition übrig, diese ist für die Savegames bestimmt. Ist eine solche Disk schon vorhanden, sollten diese auf die letzte (die siebte bzw. die neunte) Partition gespielt werden (Dabei eventuell. »FCOPY« oder Jiffy-DOS verwenden).

## Zukunft des RLP

Nun sind die Spiele-Freaks und alle unsere Top-Spiele-Leser gefragt: Stößt dieses kleine Tool auf Eure Gegenliebe oder haben wir nur eine zu kleine Gruppe angesprochen, die sich diese eigentlich sehr teueren Hardware-Erweiterungen geleistet hat. Schreibt uns doch mal Euere Meinung zu diesem Thema, eventuelle Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge!

Am besten gleich unsere Umfrage (S.20) ausgefüllt, dann könnt Ihr eine tolle Compilation gewinnen! (lb)

**Die CMD-Produkte**

Die kleine amerikanische Hardware-Firma »Creative Micro Designs« (CMD) läßt nicht locker und entwickelt fleißig immer wieder neue Hardware für den C 64. Neben einer Festplatte (20 bis 100 MByte) und RAM-Link (RAM-Floppy), haben die Hardware-Gurus auch eine ED-Floppy für den C 64 gebaut, die Disketten mit mehr als 3 MByte Speicherkapazität liest. So etwas gibt es momentan nicht mal für den Amiga! Verhehlen darf man aber auch nicht, daß die schönen Sachen auch relativ teuer sind. Die Preis-Untergrenze beginnt bei ca. 400 Mark und übersteigt je nach Gerät auch mal die 1000 Mark. Deshalb ist sich das 64'er-Magazin auch bewußt, daß die Schicht der C-64-Freaks recht dünn ist, der mit dem Tool »RLP« eine Freude gemacht wird.

Bevor Sie die folgenden POKE-Anweisungen eingeben, müssen Sie das Spiel vorher starten und mit Reset unterbrechen. Mit den angegebenen SYS-Anweisungen geht's zurück ins Spiel. Wir wollen Ihnen die Spannung nicht verderben: Finden Sie selbst heraus, wie sich die POKE-Befehle auswirken (meist gibt's dafür ewige Leben oder die Sprite-Kollsion wird abgeschaltet):

| Spiel | POKE |
|---|---|
| **Aliens** | POKE 24864,173: SYS 16459 |
| **Antiriad** | POKE 35486,165: POKE 35496,16: SYS 2080 |
| **Arcana** | POKE 12933,0: POKE 12934,2: SYS 4096 |
| **Armalyte** | POKE 45061,x (Leben, x nicht größer als 8!) |
| **Astropanic** | POKE 50309,173: SYS 49152 |
| **B.A.T** | POKE 8124,173 |
| **Breakthru** | POKE 6604,173: SYS 2560 |
| **Coldrouns** | POKE 33001,165: POKE 60983,165 (unendliche Leben) |
| **Creatures** | POKE 44183,173 (unsterblich)<br>POKE 46888,173 (unbegrenzt Zeit) |
| **Cyberworld** | POKE 47143,173 (ewige Leben) |
| **Druid** | POKE 39271,255: SYS 5120 |
| **Elvator Action** | FOR A=50911 TO 50915: POKE A,234: NEXT: SYS 53200 |
| **Firetrap** | POKE 7500,234: POKE 7501,234: SYS 4096 |
| **Galvan** | POKE 30620,234: POKE 30603,234: POKE 30603,234: SYS 12288 |
| **Great Gianna Sisters** | POKE 2446,255: POKE 6697,255: SYS 2098<br>POKE 7450,96: POKE 2447,100: SYS 2112 |
| **Gyroscope** | POKE 46687,76: POKE 46688,105: POKE 46689,182: SYS 2067 |
| **He-Man** | POKE 12651,234: POKE 12652,234: POKE 12653,234: SYS 17610 |
| **Katakis** | POKE 13999,173: POKE 14103,173: SYS 2261 |
| **Krackout** | POKE 32934,0 bis 100 (Level): SYS 32837 |
| **Mutants** | POKE 9273,230: SYS 4096 |
| **Mysterix** | POKE 3577,189: SYS 16384 |
| **Nemesis** | POKE 5975,234: POKE 5976,234: POKE 5977,234: SYS 5779 |
| **Parallex** | POKE 5796,96: SYS 319 |
| **Ranarama** | POKE 37104,96: POKE 33969,234: POKE 33970,234: SYS 32768 |
| **Realm of the Trolls** | POKE 23889,173: POKE 24113,173: POKE 24113,173: SYS 34389 |
| **Rings 'n' up** | POKE 47000,173: SYS 30720 |
| **R-Type** | POKE 12887,96: SYS 32768 |
| **Schloßgeist** | POKE 4757,173: SYS 2566 |
| **Snake** | POKE 6705,173: SYS 2304 |
| **Space Harrier** | POKE 5834,234: POKE 5834,234: POKE 5836,234: SYS 2128 |
| **Star Wars** | POKE 36280,173: POKE 61272,173: SYS 32768 |
| **Terra Cognita** | POKE 26703,255: SYS 24576 |
| **The Empire strikes back** | POKE 37046,165 (Shilds):<br>POKE 51862,173 (Kabel): SYS 32736 |
| **Warhawk** | POKE 27090,234: POKE 27091,234: POKE 27092,234: SYS 24604 |
| **Wonderboy** | POKE2676,234: POKE 2677,234: POKE 2678,234: SYS 2112 |
| **Wizball** | POKE 37052,0: POKE 65303,0: POKE 65356,0: POKE 65395,0: RUN |
| **Xevious** | POKE 5605,76: POKE 5606,31: POKE 5607,x (=Leben): SYS 5000 |
| **Zybex** | POKE 29034,173: SYS16459 |

Diese POKEs gelten nur mit entsprechendem Hardware-Modul (z.B. Action Replay):

| Spiel | POKE |
|---|---|
| **Afterburner** | POKE 4969,173: POKE 6754,173 |
| **Airborne Ranger** | $2E2F, Anzahl (0 bis 255, First Aid)<br>$2E2A, Anzahl (Carbine Mags)<br>$2E2B, Anzahl (Grenades)<br>$2E2C, Anzahl (Law Rockets)<br>$2E2D, Anzahl (Timebombs)<br>$2E2E, Anzahl (Messer) |

## Super-POKE-Parade

| Spiel | POKE |
|---|---|
| **Airwolf II** | POKE 29604,173 |
| **Alien** | POKE 42386,189 (Energie)<br>POKE 42043,189 (Munition) |
| **Apollo 18** | POKE 2356,x bis 11 (Nummer des Levels, den man überspringen will) |
| **Back to the Future III** | Level 1: POKE 35703,173: POKE 36701,173 (immer wieder neue Pferde)<br>Level 2: POKE 37393,255 (stets ausreichende Punktezahl –muß vor demStart eingegeben werden!)<br>Level 3: POKE 39221,173 (unendlich viele Teller)<br>Level 4: POKE 29214,173 (jede Menge Zeit)<br>POKE 17966,173 |
| **Batman the Movie** | POKE 4866,173 |
| **Bobble Bubble** | POKE 1240,189 |
| **Börsenfieber** | $95E6,$AD (unbegrenzte Zeit für Kauf und Verkauf)<br>$94ED,$7F (Screen bleibt an)<br>$94EC,$6F (Bildschirm normal)<br>$0C25 (Geld Spieler 1)<br>$0C2A (Spieler 2)<br>$0C2F (Spieler 3)<br>$0C34 (Spieler 4) |
| **Creatures I** | POKE 7328,208 |
| **Defender of the Crown** | $0206, Anzahl (Soldiers)<br>$020C, Anzahl (Knights)<br>$0212, Anzahl (Katapulte) |
| **Dick Tracy** | POKE 42745,173 |
| **Donkey Kong** | POKE 30624,173 (unendlich viele Leben) |
| **Double Dragon** | POKE 24853,173 |
| **Dragon's Lair** | POKE 4069,165 |
| **Drag[illegible]s Lair II** | POKE 4112,165 |
| **Dreadnought** | POKE 18663,173 |
| **Electron** | POKE 5880,189 |
| **Eliminator** | POKE 46908,165 |
| **Elite** | |

Achtung: Geben Sie die POKEs erst ein, wenn Sie gelandet sind (dann den Commander speichern!)

POKE 1186,255: POKE 1187,255: POKE 1188,255: POKE 1189,255 (Credits)
POKE 1193,97: POKE 1194,97: POKE 1195,97: POKE 1196,97 (Militärarsenal)
POKE 1217,97 (ECM-System)
POKE 1218,255 (Raumgreifer)
POKE 1219,255 (Energiebombe)
POKE 1220,002 (zusätzliche Energie-Akkus)
POKE 1221,255 (Landecomputer, Galaktischer Hyperraum)
POKE 1222,255 (Rettungskapsel)
POKE 1190,22 (Treibstoff für sieben Lichtjahre)
POKE 1190,255 (noch mehr Treibstoff)
POKE 1229,xxx (Strafregister)
POKE 1249,255 (Elite)
POKE 14235,173 (unendlich viele Missiles)

| Spiel | POKE |
|---|---|
| **Exolon** | POKE 7427,173: OLD |
| **Frogger** | POKE 22341,173 (unendliche Leben) |
| **Ghostbusters** | POKE 11822,165 |
| **Ghostbusters II** | POKE 51746,173 |
| **Ghost 'n' Goblins** | POKE 2358,173 |
| **Ghouls 'n' Ghosts** | POKE 10798,165 |
| **Giana Sisters** | POKE 6664,96 |
| **Hard 'n' Heavy** | POKE 2534,189 (unendliche Leben)<br>POKE4734,189: POKE 4775,189 (Extras) |
| **Hellfire** | POKE 12579,173 |
| **Hudson Hawk** | POKE 8868,173 (unendliche Leben) |
| **Hybersnake** | POKE 29357,173: OLD |

Eule die rechte Seite fast erreicht hat – nur dann kann man wohlbehalten auf ihr landen! Rütteln Sie jetzt den Joystick kräftig durch (nach links und rechts bewegen), bis Sie am oberen Rand des Abgrunds neben dem Stein ankommen. Dann hüpft man drüber und jagt den Stein per Dauerfeuer in Richtung Eule – bis er fast den rechten Bildschirmrand erreicht hat. Jetzt muß man den Stein mit einem Flammenschuß in den Trichter befördern. Das Monster verletzt sich dabei tödlich.

Achtung: Diese Aktionen klappen nur, bevor das Krokodil am unteren Bildschirmrand Fuzzy Wuzzy erwischt hat, oder bevor einer der am oberen Bildschirmrand vorbeifliegenden Ballons zerfetzt wird!

**Demos:** Bringen Sie die Bugs zunächst auf die höchste Stufe, indem Sie die schleimigen Kügelchen an den linken und rechten Bildschirmrand ballern. Das hält der winzige Dämon nicht aus: Er gibt den Geist auf, doch der nächste Poltergeist steht schon parat – alles läuft ab wie vorher. Hüten Sie sich vor den giftigen Tropfen, die beide Dämonen ablassen – sonst verlieren Sie ein Leben! Den Blauen Riesendämon bekämpft man auf die gleiche Art, man sollte aber warten, bis er sich zur Bildschirmmitte bewegt. Das Rohr, durch das Sie die Schleimkugeln auf die Dämonen schießen, läßt sich per Joystick nach oben bzw. unten ausrichten.

**Scuba:** Wenn die Eule über Klyde geflogen ist, schwimmt man ans Ufer und nimmt den ersten Fuzzy Wuzzy, den man zu fassen bekommt. Anschließend paddelt man zur ersten Insel (rechter Bildschirmrand), Fuzzy Wuzzy geht an Land. Dann taucht man unter der ersten Insel durch – Vorsicht, Fische nicht berühren!

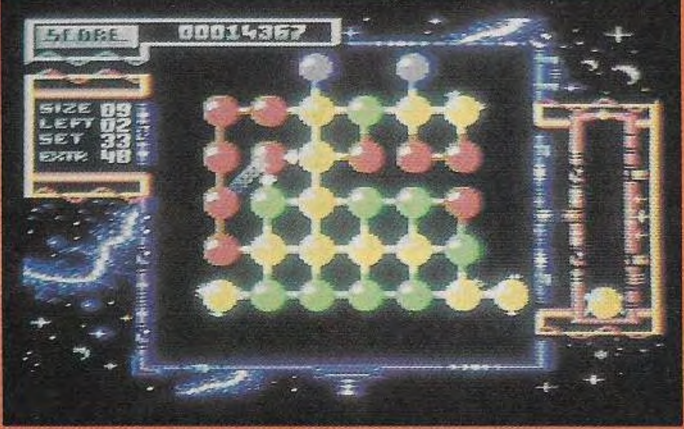
Per Tipp auf den Feuerknopf nimmt man Fuzzy Wuzzy auf der anderen Seite der Insel wieder auf – weiter geht's zum nächsten Eiland (Bildschirm rechts), wo Fuzzy Wuzzy abgesetzt wird. Auf dem Rückweg taucht man wieder unter der Insel durch. Dabei muß man den passenden Zeitpunkt abwarten: wenn sich das schleimig grüne Wassermonster und der Fisch im gleichen Rhythmus bewegen. Erst, wenn man drei Fuzzys unbeschadet vom Ufer der einen zur anderen Insel gebracht hat, kommt man in den nächsten Level.

**Torture III:** Erste Aktion: Loch und rollende Monsterakrobaten überspringen. Dann treibt man den Frosch per Dauerfeuer ins Wasser. Jetzt sollte man blitzschnell hinters Monster beim Käfig hüpfen. Der Frosch holt nämlich den Stein aus dem Wasser – dadurch kommt Klyde ins Trudeln und bewegt sich ständig auf und ab! Versuchen Sie, die hüpfende Schleimkugel über dem Käfig abzuballern – das dauert aber eine Weile. Nicht vergessen: Der Fährmann bewegt sich stets in Klydes Richtung – hüpft der nach rechts (oder links), hält der Fährmann mit. Dadurch ist es ziemlich anstrengend, das rettende Ufer am rechten Bildschirmrand zu erreichen – es sei denn, einer der Fuzzys liegt im Boot: Dann klappt alles wie von selbst.

Wenn Sie den Schleimbollen erwischt haben, sollten Sie den Zaubertrank mitnehmen, der dann anstelle des Schleimsacks erscheint.

Jetzt springt man auf die Plattform, wo der Käfig steht. Stellen Sie Ihre Spielfigur senkrecht unter die Sonne und lassen Sie sie solange auf und ab hüpfen, bis die Steinplatte zerschlagen ist. Sausen Sie nun in die linke Ecke, damit Klyde dem Stein ausweichen kann, den der hinterhältige Frosch nach ihm wirft. Ballern Sie auf den Stein, was das Zeug hält: Das bremst ihn und macht ihn letztendlich unschädlich.

**Torture VI:** Wenn der Schläger heruntergefallen ist, muß man nach links laufen, um den dritten Bonuslevel zu erreichen. Dort läuft's genauso ab wie in den anderen Bonus-Spielstufen.




[1] Atomino: Reise in den Mikrokosmos




[2] Bundesliga Manager: Wer wird Meister?




[3] Der verlassene Planet: Endzeit-Visionen

Wollen Sie die Endsequenz sehen (ohne sich durch alle Levels zu hangeln), dann legen Sie Vorderseite der Spiele-Disk ein:

```
LOAD "CL",8,1
SYS 32768
```

Allerdings muß man auf Sound verzichten – der wird nämlich nur beim Start der Hauptspielroutine initialisiert!

## Cylogic

20 Levels gibt's – das sind die Codes dazu:

- Level 1: Playthis,
- Level 2: Cyberstyle,
- Level 3: Keltset,
- Level 4: Wobbler,
- Level 5: Elsdorf,
- Level 6: Fish & Eggs,
- Level 7: Porz-Koeln,
- Level 8: Sub-Ralley,
- Level 9: Amiga!,
- Level 10: Safari,
- Level 11: F10 Key
- Level 12: Screwdriver,
- Level 13: 3M & 2F,
- Level 14: Playhouse,
- Level 15: Dubliner,
- Level 16: 23 Millions,
- Level 17: Snap-Tools,
- Level 18: Ozone Hole,
- Level 19: Brainworks,
- Level 20: Sefer.

## Danger Freak

Mit diesem Trick aktiviert man den Cheat-Modus und wird unverwundbar: bei der Datumsabfrage »17.04.70« eingeben!

## Defender of the Crown

Besitzer eines Action-Replay-Moduls haben's schön: Sie sparen jede Menge Geld! Wer an die Adressen $7189, $7190 und $7191 eine Null anhängt, kann Soldaten, Katapulte und Ritter zum Nulltarif rekrutieren. Ersetzen Sie die Adresse $7D durch $FF: Jetzt gibt's 255 Goldstücke!

## Der verlassene Planet

Hier die Komplettlösung zu diesem spannenden Grafik-Adventure (Abb. 3):

Nach einem 2000jährigen Inspektionsflug durchs All kehrt ein Raumpilot wegen technischer Mängel zur Erde zurück und landet an der Ostküste der USA. Der Planet ist total verwüstet: Nach einer Atomkatastrophe vor mehreren Jahrhunderten gibt's kaum noch Überlebende. Am Strand begegnet ihm ein We-

nämlich das Feuer!). Sind alle zehn Steine eingesackt (Karte: den mit X gekennzeichneten als letzten!), verwandelt sich das Motorrad in einen Sportwagen. Damit braust man mit viel Schwung über die Mauer in den nächsten Stadtteil (folgen Sie dem Pfeil auf der Karte!). Hat man die Prozedur viermal erfolgreich hinter sich gebracht (Karten A, B, C, D), springt man per Wassermotorrad in den Fluß (Karte E). Dort muß man wieder alle Steine sammeln (Karte X) und an Land zurück, wo man als Belohnung einen noch schnelleren Superrennwagen bekommt. Schlagen Sie jetzt den Weg zum Ziel ein: Club 30.



**Perplex (Level-Codes)**

| Level | Code |
|---|---|
| Level 0: | ILLPICO |
| Level 1: | ELEKTRA |
| Level 2: | EILA |
| Level 3: | LUISA |
| Level 4: | MARIJKE |
| Level 5: | SUSANNE |
| Level 6: | MICHELE |
| Level 7: | ROBERTA |
| Level 8: | PATRIZIA |
| Level 9: | ANGELIKA |
| Level 10: | ALMA |
| Level 11: | NADINE |
| Level 12: | TIZIANE |
| Level 13: | MANUELA |
| Level 14: | ASLA |
| Level 15: | GALITT |
| Level 16: | NICOLE |
| Level 17: | KERSTIN |
| Level 18: | BRITTA |
| Level 19: | GABBY |
| Level 20: | INGE |
| Level 21: | DAHLIA |
| Level 22: | FRANZINE |
| Level 23: | MONIKA |
| Level 24: | CHRIST |
| Level 25: | JANE |
| Level 26: | MONA |
| Level 27: | LISA |
| Level 28: | PRINCESS |
| Level 29: | AMY |
| Level 30: | MANDY |
| Level 31: | VANESSA |
| Level 32: | SIBILLE |
| Level 33: | MAJA |
| Level 34: | GRISELDA |
| Level 35: | PARADISE |
| Level 36: | PHYTON |
| Level 37: | SINHEAD |
| Level 38: | ENYA |
| Level 39: | SIMPSON |
| Level 40: | PACMAN |
| Level 41: | RECALL |
| Level 42: | PREDATOR |
| Level 43: | BIANCA |
| Level 44: | FOX |
| Level 45: | ARTHUR |
| Level 46: | DENT |
| Level 47: | DONT |
| Level 48: | PANIC |
| Level 49: | SALT |
| Level 50: | PEPA |
| Level 51: | AUTUMN |
| Level 52: | LAMM |
| Level 53: | SPALLEK |
| Level 54: | JALOUSIE |
| Level 55: | PICTURE |
| Level 56: | TWENTY |
| Level 57: | SIXTY |
| Level 58: | YUCCA |
| Level 59: | ASM |
| Level 60: | LIQUER |
| Level 61: | HANNOVER |
| Level 62: | ARNOLD |
| Level 63: | JULIANE |

**Level 3:** Doch so einfach ist's auch wieder nicht: Mr. Big verdirbt Michael gründlich die Tour! Der Gangsterboss hat den Club mit einer Spezialtruppe von Bodyguards umstellt. Halten Sie sich also mehr rechts, dann finden Sie ganz zufällig ein Maschinengewehr. Übrigens: Der Modul-POKE 10735,173 sorgt dafür, daß Michael die Munition niemals ausgeht! Jetzt ist es selbstverständlich ein Kinderspiel, alle 30 Gegner (jeder verbirgt sich hinter einer Nische) auszuschalten. Dem Kugelhagel der Schlägertruppe sollte man geschickt ausweichen (hochspringen oder ducken!).

**Level 4:** Unser Pop-Sänger hat keine Zeit, sich auf den Lorbeeren auszuruhen: Man berichtet ihm aufgeregt, daß Mr. Big Kathy und einige Kinder gekidnappt hat! Der Zweck ist klar: Er will Michael provozieren und in sein Versteck locken. Im Gangsternest sitzt Michael in der Bildschirmmitte auf einem eisernen Stuhl und feuert auf Mr. Bigs Leibwächter. Rechts oben ist eine Laserkanone installiert, die Michael beschießt. Sie raubt ihm zwar Lebensenergie, aber die Munition seiner Waffe füllt sich damit automatisch nach. Also, denken Sie dran: Zerstören Sie die Laserkanone erst, wenn alle Leibwächter von der Bildfläche verschwunden sind!

Das war's schon: Das Spiel ist gelöst! Nach einer lapidaren Bildschirmmeldung wird wieder Level 1 geladen.

## Oil Imperium

Viel Geld läßt sich verdienen bei dieser Wirtschaftssimulation (Abb. 7) – oder verlieren! Drücken Sie im Büro die Tasten <RUN STOP>, <CTRL> und ←. Unmittelbar darauf klingelt's Telefon und Sie sind um 100 Millionen Dollar reicher. Das klappt aber nur einmal pro Monat und auch nur dann, wenn Sie nicht mehr als 2 Milliarden Dollar besitzen!




[7] Oil Imperium: schwarzes Gold




[8] Pirates!: Matrosen heuern an




[9] R-Type: Kampfgleiter in Aktion




[10] Rick Dangerous: Hütet Euch vor Fat Man!

## Harak Iri

Das spannende Adventure hat's in sich! Hier der komplette Lösungsweg:

N, Grotte, N, Höhlenmensch, töte Höhlenmensch, nimm Dolch, W, unterirdischer Fluß, N, Fluß, N, Wand, drücke Wand, W, Geheimraum, nimm ledernen Beutel, nimm Gift, O, S, S, O, O, Grottenausgang, N, Hängebrücke, N, schmaler Pfad, nimm Seil, N, Wegkreuzung, N, Pfad, N, dunkler Wald, W, Hütte, gehe in Hütte (man erhält den ersten Auftrag), gehe raus, O, S, S, O, Tal der ewigen Nacht, O, Vulkan, verschiebe Stein, runter, Ganginneres, zerschneide Spinnennetz, W, Drache, wirf ledernen Beutel, schneide Auge, nimm Auge, O, hoch, W, W, N, N, W, Hütte, gib Auge (nimm zweiten Auftrag), gehe raus, O, dunkler Wald, O, Wald, N, Lichtung, nimm Fleisch, S, W, S, W, W, Waldrand, nimm schweres Brecheisen, N, Pfad, N, Weggabelung, O, im Sumpf, lies Schild, runter, vergifte Fleisch, wirf Fleisch, schneide Kralle, nimm Kralle, hoch, W, S, S, O, Hütte, gehe in Hütte, gib Kralle, nimm Kristallkugel, gehe raus, O, S, S, W, Falltür, runter, runter, benutze Brecheisen, befestige Seil, runter, Verlies, nimm Zaubertrank (Tür zulassen!), hoch, hoch, hoch, O, N, N, W, W, N, N, benutze Zaubertrank, N, Turm des bösen Offel, hoch, benutze magische Zauberkugel – Sie sind am Ziel!

## Last Ninja III

Im letzten Screen (Level 5) des Action-Games (Abb. 6) sollte man den Kämpfer rechts oben positionieren (am linken unteren Teppichende) und die Scroll-Funktion per <F3> wählen.

## License to Kill

James Bond läßt grüßen! Wenn man bei der Lagerhalle statt rechts links vorbeigeht, spart man jede Menge Energie: Dort steht nämlich nur ein einziger mickriger Gegner, mit dem man im Handumdrehen fertig wird (auf der rechten Seite sind's immerhin drei!). Dann haben Sie freie Bahn, 007!

## Mafia

Ans Eingemachte geht's bei diesem Game-Krimi: Durch simple Änderung einiger Basic-Zeilen läuft das Spiel ganz anders ab, als es sich so mancher Cosa-Nostra-Pate vorgestellt hat!

Wenn nach dem Spielstart der Stadtplan erscheint, unterbricht man das Game mit <RUN STOP>. LISTen Sie die Zeilen 16035 und 16040 und übertragen Sie den Programmcode von Zeile 16040 in 16035 – ab sofort verspielt man im Casino keinen Pfennig mehr!

Wer Handgranaten und Maschinenpistolen zum Schleuderpreis (1 Dollar) kaufen will, muß Zeile 50115 ändern:

```
50115 DATA"MASCHI-
NENPISTO-
LE",0001,6,15,10,"HAND
GRANA-
TEN",00001,7,18,3
```

Wollen Sie mit dem Buick Century 999 Fässer Bier transportieren? Das bestimmen die neuen Werte in Zeile 50305:

```
50305 DATA"BUICK CEN-
TURY",999,99
```

Wenn die Kraft-Abfrage erscheint, unterbricht man das Spiel mit <RUN STOP> und ändert folgende Listingzeilen:

```
311 ...d ...GOSUB 350:
IN=X
313 ...d ... (0-50): 50":
EN=c: A=I: B=1: GOSUB
1365
315 KA(I)=a: PRINT ...d
...
350 X=b: Z=PEEK(211)
...d ...
```

Erklärung der Kleinbuchstaben:

- a: beliebiges Startkapital,
- b: Kraft, Intelligenz und Brutalität (von 0 bis 99),
- c: Energie (0 bis 50),
- d: Rest der alten Basic-Zeile.

Achten Sie darauf, daß Sie nie mehr als neun Ganoven beschäftigen.

Die folgenden Tips machen Sie zum reichen Mafia-Boss, funktionieren aber nur mit unverändertem Originalprogramm:

- Besuchen Sie die Spielhölle und setzen Sie dort einen stattlichen Minnusbetrag (z.B. -50000). Wenn Sie jetzt verlieren, steigt das Plus auf Ihrem Konto manchmal weit über 1 Million!
- Mieten Sie sich ein Hotelzimmer. Wenn die Miete fällig ist, müssen Sie ebenfalls eine negative Anzahl für die Monate eingeben – dann bekommen Sie den Mietpreis gutgeschrieben!

## Maniac Mansion

### Kartenlegende

| | |
|---|---|
| 1 | Garten |
| 2 | Flur A |
| 3 | Wohnzimmer |
| 4 | Bibliothek |
| 5 | Küche |
| 6 | Eßzimmer |
| 7 | Vorratskammer |
| 8 | Pool |
| 9 | Garage |
| 10 | Flur B |
| 11 | Musikzimmer |
| 12 | Atelier |
| 13 | Flur C |
| 14 | Praxis |
| 15 | Videospiele |
| 16 | Flur D |
| 17 | Dunkelkammer |
| 18 | Flur E |
| 19 | Funkraum |
| 20 | Tentakelzimmer |
| 21 | Edna's Zimmer |
| 22 | Safe |
| 23 | Weird Ed's Zimmer |
| 24 | Mumienraum |
| 25 | WC |
| 26 | Arbeitszimmer |
| 27 | Fernrohr |
| 28 | Geheimzimmer |
| 29 | Rohrleitungen |
| 30 | Reaktorraum |
| 31 | Kerker |
| 32-34 | Geheimlabor |

| Schlüssel | Einsatzort |
|---|---|
| gelb | Auto |
| unter der Fußmatte | Haustür |
| kleiner | Münzbehälter |
| leuchtender | äußere Labortür |
| silberner | Tür zum Pool |
| rostiger | Kerkertür |

Für alle Freaks die in dem verrückten Haus den Überblick verloren haben, hier die Grundrisse des Hauses und eine Tabelle mit den Schlüsseln, die man im Haus findet.

## Matchpoint

Hätten Sie's gewußt? Wer beim Aufschlag den Feuerknopf weiterhin gedrückt hält, schlägt 100prozentig ein As!

## Matrix

Um in die nächste Spielstufe zu kommen, drückt man die Tastenkombination <RUN STOP>, <SHIFT>, <A> und <S>. Allerdings: Bei Level 20 ist Endstation! Pro höherem Level bekommt man noch zusätzlich 3000 Punkte.

## Mr. Heli

Level-Codes zu diesem Spiel (notfalls auswendig lernen!):

- Level 2: CAAG CAGA AMAA JAAC CKBU,
- Level 3: DAAI FCGA AMAC AGAD CCCP.

## Moon Walker

Michael Jackson – Popstar der Superlative! Bei diesem Game schlüpft man in dessen Rolle. Mit unseren Tips schlagen Sie sich erfolgreich bis zum glücklichen Ende durch:

**Level 1:** M. J. ist seine aufdringlichen Fans leid. Er sucht nach einem Kaninchenkostüm, um sich zu verkleiden. Zu Beginn (Karte: ST) besitzt er 20 Platin-Records: Die müssen für alle vier Spielrunden reichen! Dann sollte man sich auf die Suche nach Mikrofon, Filmkamera, Schlüssel und Oscar machen (Karte: die vier X) – lebenswichtige Utensilien eines Pop-Sängers! Eine nützliche Hilfe ist dabei der Radarschirm, der die gesuchten Gegenstände blinkend und alle Gegner anzeigt. Wenn Sie einer Ihrer Fan-Clubs entdeckt (z.B. die Biff-Brüder, die berittenen Cowboys, japanische Touristen oder Granny und ihr Enkel), wollen die natürlich eine der wertvollen Platin-Schallplatten als Souvenir. Michael nimmt Reißaus (Feuerknopf drücken). Da seine Konstitution allerdings nicht mit der von Schwarzenegger zu vergleichen ist, sollte man ihn nicht zu lange rennen lassen, sonst geht ihm die Puste aus. Hat man die vier gesuchten Gegenstände gefunden, kann man das Konzertkostüm überstreifen (achten Sie dabei auf die Figur Michaels rechts unten!). Damit's keine Probleme gibt, sollte man diese Reihenfolge einhalten: Socken (Karte 1), Schuhe (2), Hose (3), Gürtel (4), Handschuhe (5), Jacke (6) und die Maske (7). Dann flitzen Sie zum startbereiten Motorrad, um nach Michaelsville auszubüchsen.

**Level 2:** Mr. Big, das Ekel, hat Michaels Flucht beobachtet und tratscht es an die Fans weiter. Die Stadt unterteilt sich durch aufgebaute Straßenblockaden in verschiedene Abschnitte. In jedem Sektor muß man zehn gelbe Steine (Karte X) vom fahrendem Motorrad aus einsammeln, nebenbei zerstört man auch gleich Mr. Bigs weiße Steine. Läuft unserem Pop-Barden ein Polizist über den Weg, sollte er sich hinter einer Hausecke verstecken und warten, bis er ins Visier kommt – dann wird er einfach umgefahren (sonst eröffnet er

sen namens Meknos...

**Level 1:** O, sag Meknos deinen Namen, O, N, O, O, N, O (jetzt heißt's flüchten!), S, W, W, S, S, S, SO, klopfe dreimal, S, SO, nimm Sicherung, NW, SW, lies Brief, NO, N, O, gib Sicherung Meknos, W, S, S, S, untersuche Knopf, (drücke) 2. Der erste Level ist geschafft!

**Level 2:** Fahre mit dem Fahrstuhl eine Etage tiefer. Dann: gehe nach N, NO, schiebe Kasten, O, schiebe Kasten, SW, S, W, NO, schiebe Lampe, SO, nimm Wasserhahn, NW, SW, O, N, NO, W, W, SW, N, N, (bei jedem Schritt durch die Wüste muß man einen Schluck Wasser trinken, also den Wasserhahn aufdrehen!), N, NO, N, gib Wasserhahn Hermann (das Fahrzeug fährt wieder und Hermann bittet Sie, mitzukommen), warte, öffne Fahrzeug, N, N (jetzt ist man in Hermanns Labor: Seine Zeitmaschine wurde gestohlen!), O, schiebe Truhe (ein Geheimgang kommt zum Vorschein), O.

**Level 3:** (hinter dem Geheimgang liegt eine große Höhle), S, W (Finger von der Pistole!), S, O, O (jetzt wird klar, warum man die Pistole liegenlassen sollte!), O, untersuche Raum, nimm Zeitmaschine, S, S, S, SO, S, nimm linken Stein (darunter liegt ein Schlüssel), nimm Schlüssel, W, S, frage Meknos, NW, öffne Tür, S, frage Hermann (er verrät Dir die Koordinaten Deines Raumschiffes, die man sich merken oder besser: notieren sollte), untersuche Fenster (geben Sie die bewußten Zahlen ein, z.B. 28 10 71 usw.), S, (Teleporter besteigen). Dann beamen Sie sich und Hermann in Ihr Raumschiff. Meknos war zu feige und hat sich nicht getraut, den Teleporter zu betreten: Er bleibt im Turm zurück.

**Level 4:** W, W, W, W, N, repariere Computer mit Erfindung. Jetzt funktioniert der Rechner wieder – unvermittelt kommt Ihnen die zündende Idee, sich selbst und Hermann per Zeitmaschine wieder ins Jahr 1997 zurückzuschicken (als die Welt noch mehr oder weniger in Ordnung war...)

## Double Dragon

Dieser Trick lehrt Ihre Feinde das Fürchten: Im 2-Player-Modus muß sich der angegriffene Spieler zum oberen Bildrand bewegen und über den Angreifer springen. Der Nachteil: Beide Figuren bewegen sich nicht mehr. Also aktiviert man die nächste Spielfigur und macht den Feind fertig – das gilt für beide Spieler (mal sehen, wer fixer ist!).

## Elvira 2

Um die Zaubersprüche anzuwenden, braucht man jede Menge Power-Points. Gehen diese zur Neige, muß man so viele Gegenstände ablegen, bis die Power-Points wieder bei »99« stehen – dann lassen sich die weggelegten Gegenstände problemlos wieder nehmen – aber der Power-Point-Score bleibt ebenfalls erhalten (Abb. 4)!

## Fast Break

Das sind die Aufstellungen der absoluten Top-Mannschaften in diesem Game:

- SLAMMERS: Muhammed, Jackson, McGowan.
- JAMMERS: Thurmond, Monroe, Tyler.

## Football Manager I

Spieler, die unverkennbare Ermüdungserscheinungen zeigen, sollte man schleunigst auf dem Tranfermarkt anbieten, aber keinen Ersatzspieler kaufen. Damit gilt der müde Krieger zwar nach den Regeln des Games als verletzt (nur für einen Spieltag), ist dafür aber am nächsten Spieltag wieder topfit und haut dem Gegner die Kiste voll.

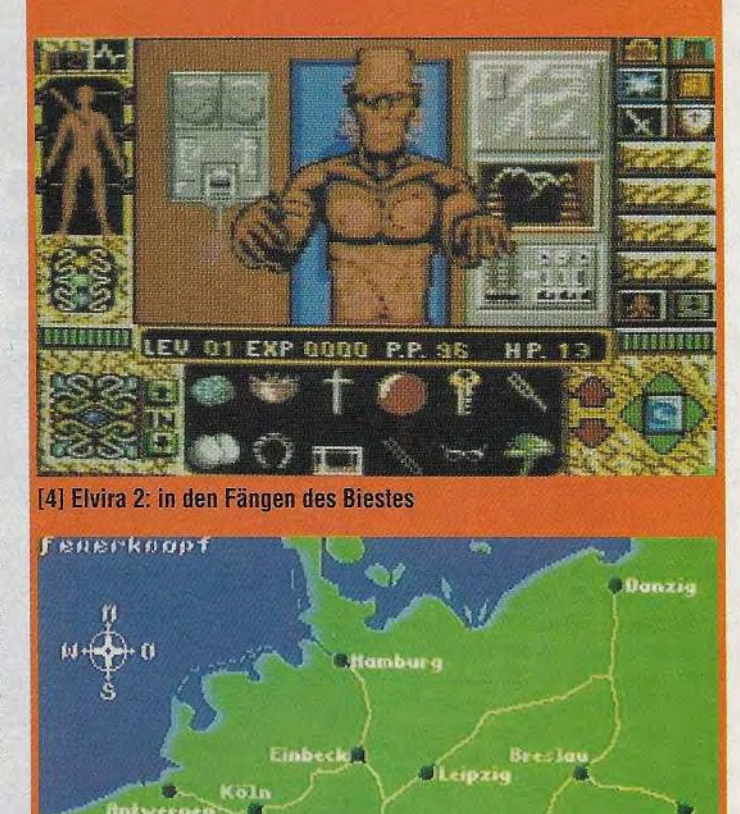


## Football Manager II

Wer für die kommende Saison einen Super-Werbevertrag abschließen will, speichert den Spielstand vor dem letzten Spieltag der laufenden Saison. Harren Sie jetzt drauf, welche Werbeangebote auf Sie zukommen. Falls Sie versehentlich doch einen schlechten Vertrag erwischt haben, bringen Sie den ersten Spieltag der neuen Saison notgedrungen hinter sich, laden dann aber den alten Spielstand und machen mit dem seinerzeit gültigen Werbekontrakt weiter.

## Fugger

Auch eine Methode, bei dieser Handelssimulation (Abb. 5) zu Geld zu kommen: Im 2-Player-Modus muß Spieler 1 einen Räuber anheuern.




[4] Elvira 2: in den Fängen des Biestes

[5 Die Fugger: Handel im Mittelalter




[6] Last Ninja III: Mit Schwert und Wurfstern

Der zweite Spieler schickt dann ein Handelsfuhrwerk auf die beschwerliche Reise. Im folgenden Spieljahr überfällt Player 1 das Fuhrwerk des zweiten Spielers und kassiert nach oben hin unbegrenzte Bestechungssummen.

## Glücksrad

Die Konsonantenfolge dieses Spiels ist nach einem bestimmten Prinzip aufgebaut:

N, R, D, T, C, S, M, H, L, K, B, P, W, G, F, J, V, X, Q, Y, Z (Vokale: E, I, A, U, O).

Egal, welchen Buchstaben der Spieler wählt: Der Computer nimmt stets den unmittelbar folgenden! Damit löst man die Aufgabe im Nu.

## Hanse

Wer bei dieser beliebten Wirtschaftssimulation sein Konto erheblich aufbessern möchte, muß den Hauptmenüpunkt »Schiffe« wählen. Entscheiden Sie sich für die Option »Takelage trimmen« oder »Rumpf ausbessern«. Bei der Frage nach dem Prozentwert für die Ausbesserungsarbeiten trägt man eine hohe Negativzahl ein (z.B. -9999).

Zwar lassen sich diese Schiffe in der aktuellen Runde nicht mehr auf die Reise schicken, dafür hat sich das Geschäftskonto ab der nächsten Spielrunde erhöht!

Klicken Sie im Büro aufs Feld rechts oben: Damit läßt sich das aktuelle Datum manipulieren.

## One Man and his Droid

Geben Sie die Codes des Spiels in dieser Reihenfolge ein, wenn Sie danach gefragt werden:

- NONE,
- BUBBLE,
- COMMODORE,
- FINDERS,
- GENETIC,
- ZAPPED,
- TIMEWARP,
- ECTOPLASM,
- GORGEOUS,
- SEASIDE,
- GIZMO,
- KING KONG,
- HOLOGRAM,
- – CURRY-RICE,
- COFFEE,
- CASSETTE,
- TELESCOPE,
- COMPUTER,
- EDACRAEDA,
- ALICE.

## Perplex

Dieses verzwickte Knobelspiel geht ganz schön an die Gehirnsubstanz. Mit unseren Level-Codes (s. Textkasten) macht man es sich erheblich leichter. Noch ein Tip: Wer mit der vorgegebenen Anzahl an Zügen nicht auskommt, muß per Monitor im Freezer-Modul die Speicherstelle $7C00 ändern!

## Pirates!

Wer eine Besatzung für seine Schiffe sucht (Abb. 8), sollte nie die Rowdies aus der Hafentaverne anheuern! Wenn sich nach gewonnenen Kämpfen andere Seeleute Ihrer Crew anschließen möchten, müssen Sie darauf achten, daß es eine möglichst große Gruppe ist (nicht nur drei oder vier). Teilen Sie die Beute nur dann, wenn's sich rentiert. Die eine Tabelle zeigt optimale Werte zur Ausrüstung der Schiffe, die andere alle Codewörter.

### Pirates! (Schiffsausrüstung)

Die Zahlen hinter den Schiffsnamen kennzeichnen die Maximalwerte!

| Schiffe | Kanonen | Tonnen | Männer |
|---|---|---|---|
| Pinnace | 8 | 20 | 60 |
| Sloop | 12 | 40 | 96 |
| Barque | 16 | 60 | 132 |
| Cargo Fluit | 20 | 80 | 164 |
| Merchentem | 24 | 100 | 198 |
| Fregatte | 28 | 120 | 215 |
| Fast Galleon | 28 | 140 | 215 |
| War Galleon | 28 | 140 | 215 |
| Galleon | 32 | 160 | 288 |

## R-Type

Ewige Leben – kein Problem bei diesem Action-Spiel (Abb. 9): Tragen Sie in den Highscore »SUMITA« ein!

## Rick Dangerous

Mit einem Trick lassen sich bei diesem spannenden Spiel (Abb. 10) die Level frei wählen: Tragen Sie in die High-score-Liste den recht ungewöhnlichen Namen »Flufomatik« ein. Voraussetzung: Man muß die beiden ersten Spielstufen unbeschadet überstehen!

### Pirates! (Codes)

| Ort | Zeit |
|---|---|
| **Treasure Fleet in 1560** | |
| Cumana | early October |
| Puerto Cabello | late October |
| Maracaibo | early November |
| Rio de la Hacha | late November |
| Nombre de Dios | early December |
| Cartagena | late December |
| Campeche | late January |
| Vera Cruz | early February |
| Havana | early March |
| Santiago | late March |
| Florida Channel | late April |
| **Silver Train in 1560** | |
| Cumana | early April |
| Borburata | late April |
| Puerto Cabello | early May |
| Coro | late May |
| Gibraltar | early June |
| Maracaibo | late June |
| Rio de la Hacha | early July |
| Santa Marta | late July |
| Cartagena | early August |
| Panama | late August |
| Nombre de Dios | early October |
| **Treasure Fleet in 1600** | |
| Cumana | early October |
| Caracas | late October |
| Maracaibo | early November |
| Rio de la Hacha | late November |
| Santa Marta | early December |
| Puerto Bello | late December |
| Cartagena | early January |
| Campeche | early February |
| Vera Cruz | late February |
| Havana | late March |
| Florida Channel | late April |
| **Silver Train in 1600** | |
| St. Thome | early April |
| Cumana | late April |
| Caracas | early May |
| Puerto Cabello | late May |
| Coro | early June |
| Gibraltar | late June |
| Maracaibo | early July |
| Rio de la Hacha | late July |
| Santa Marta | early August |
| Cartagena | late August |
| Panama | early September |
| Puerto Bello | late October |
| **Treasure Fleet in 1620** | |
| Caracas | early September |
| Maracaibo | late September |
| Rio del la Hacha | early October |
| Santa Marta | early October |
| Puerto Bello | early November |
| Cartagena | early December |
| Campeche | early January |
| Vera Cruz | late January |
| Havana | late February |
| Florida Channel | late March |
| **Silver Train in 1620** | |
| St. Thome | early March |
| Cumana | late March |
| Caracas | early April |
| Puerto Cabello | late April |
| Gibraltar | early May |
| Maracaibo | late May |
| Rio de la Hacha | early June |
| Santa Marta | late June |
| Cartagena | early July |
| Panama | late July |
| Puerto Bello | early September |
| **Treasure Fleet in 1640** | |
| Caracas | early October |
| Maracaibo | late October |
| Rio de la Hacha | early November |
| Santa Marta | late November |
| Puerto Bello | early December |
| Cartagena | early January |
| Campeche | early February |
| Vera Cruz | late February |
| Havana | late March |
| Florida Channel | late April |
| **Silver Train in 1640** | |
| Cumana | early April |
| Caracas | late April |
| Gibraltar | early May |
| Maracaibo | late May |
| Rio de la Hacha | early June |
| Santa Marta | early July |
| Cartagena | late July |
| Panama | late August |
| Puerto Bello | early October |
| **Treasure Fleet in 1660** | |
| Caracas | early September |
| Maracaibo | late September |
| Rio de la Hacha | early October |
| Santa Marta | late October |
| Puerto Bello | early November |
| Cartagena | early December |
| Campeche | early January |
| Vera Cruz | late January |
| Havana | late February |
| Florida Channel | late March |
| **Silver Train in 1660** | |
| Cumana | early March |
| Caracas | late March |
| Gibraltar | early April |
| Maracaibo | late April |
| Rio de la Hacha | early May |
| Santa Marta | early June |
| Cartagena | late June |
| Panama | late July |
| Puerto Bello | early September |
| **Treasure Fleet in 1680** | |
| Caracas | early October |
| Rio de la Hacha | late October |
| Santa Marta | early November |
| Puerto Bello | late November |
| Cartagena | late December |
| Campeche | late January |
| Vera Cruz | early February |
| Havana | early March |
| Florida Channel | late April |
| **Silver Train in 1680** | |
| Cumana | early April |
| Caracas | late April |
| Maracaibo | late May |
| Rio de la Hacha | late June |
| Santa Marta | early July |
| Cartagena | late July |
| Panama | late August |
| Puerto Bello | early October |



## Rings of Medusa

Wer die Schlacht kampflos und ohne Verluste überstehen möchte, muß in der Kommando-Phase die Tastenkombination <RUN/STOP RESTORE> drücken und RUN 5700 eingeben, anschließend das Spiel mit RUN wieder starten. Dann hat man jede Menge Geld, Ringe usw.

## Rock 'n' Roll

Wollen Sie in den nächsten Level? Dann müssen Sie die Tasten <1> und <SPACE> gleichzeitig drücken!

## Robot War

Hier der Lösungsweg zu diesem Abenteuerspiel:

O, N, nimm Pistole, S, S, S, S, schieß Roboter runter (jetzt bis Endsville fahren, mit Richtungsbefehlen die Telefonzelle ausfindig machen), IN, nimm Münzen, raus (zurück zur U-Bahn), runter (bis zur Stadthalle fahren), N, N, N, W, IN, N, N, O, kauf Krawatte, raus, S, O, kauf Pillen, raus, S, S, O, sprich Roboter (Menü 3 bestellen), zweimal auf »unschuldig« plädieren, breche Stäbe raus, N, nimm Pillen, esse Pillen, nimm Card, nimm Münzen, raus, hoch, hoch, O, N, nimm Brief, untersuche Brief (Raumnummer und Paßwort notieren!), raus, W, runter, raus, N, N, W, IN, IN, AN (eingeben: OPEN 1–12–1–GOVT–CHRONOS, Paßwort aus Brief, dann Raumkombination notieren), OFF, raus, raus, O, S, S, S, runter (bis zur Metro-Universität fahren), sprich Roboter (Raumnummer eintippen), IN (Kombination eingeben), IN (dann die Jahre von 1990 bis 2000 angeben) – damit ist das Adventure gelöst!

## Sim City

Ein Spiel für alle mit Fantasie und Ideenreichtum (Abb. 11). Möchten Sie 10 000 Kredits dazuverdienen? Dann drücken Sie folgende Tasten gleichzeitig: <SHIFT>, <F>, <O>, <U>, <N>, <D>.

## Slam Dunk

Manche Levels dieses Basketball-Spiels befolgen eigene Gesetze:

- Die Spielstufe PRO versucht, mit 3-Punkte-Würfen zum Erfolg zu kommen – blocken Sie diese ab!
- COLLEGE erringt die Körbe mit Dunkings (Abblocken




## Archon I

Lassen Sie den Gegner ruhig kommen: Verstecken Sie sich hinter der nächstbesten Deckung und warten Sie, bis er sein Pulver verschossen hat. Das ist Ihre Chance: Bevor die nächste Salve folgt, hat der Gegner Ladehemmung – jetzt können Sie blitzschnell Ihre gezielten Schüsse abgegeben.

## Atomino

Hier sind fünf Level-Codes zu diesem beliebten Geschicklichkeitsspiel (Abb. 1):

- Level 10: MAIL,
- Level 20: MORE,
- Level 30: LEFT,
- Level 60: KISS,
- Level 70: COOL.

## Bruno's Boxing

Wer bei der Frage nach dem Namen »ABC« eingibt, kann folgende Codes verwenden:

- Canadian Crusher: A6CAAA6AK,
- Flying Long Chop: AA6AAA4AK,
- Andra Puncheredov: A4AAAA2AK,
- Tribal Trouble: A84AAAAAK,
- Frenchie: A28AAA8AK,
- Ravioli Mafiosi: A5BAAA6AK,
- Antipodean Andy: A95AAA4AK,
- Peter Perfekt: A39AAA2AK.

## Bundesliga Manager

Ein Tip für angehende Vereinspräsidenten (Abb. 2): Will man die Stadien um 1000 Sitzplätze erweitern, kostet das normalerweise 90 000 Mark. Doch ist die Kreditwürdigkeit erst ruiniert, lebt sich's völlig ungeniert: Wer mindestens 90 000 Mark Miese (also -90 000) auf dem Vereinskonto hat, kann die 1000 Sitzplätze dennoch problemlos kaufen!

## Creatures I

Unendlich viele Leben gibt's mit den Modul-POKEs 7328,173 und 59246,173. Wer in der Höhle unter dem Wasserfall den Ball mit dem Feuerstrahl erledigt, erhält drei Fratzen zusätzlich.

## Creatures II

Hurra – fünf Levels dieses Action-Games sind gelöst:

**Torture I:** Zuerst springt man hoch und jumpt auf die zwei Inseln im Wasser. Dann erledigt man im Vorübergehen den blauen Drachen – an dessen Stelle erscheint eine Flasche, die man mitnehmen sollte. Mit einem Schuß holt man die Bombe herunter (sie fällt eine Station tiefer). Zünden Sie sie mit einem Flammenschuß an. Wenn die Lunte lodert, muß man sie sofort in die darunterliegende Etage schubsen – dann geht's zurück in die Ausgangsposition. Stellen Sie jetzt einen neuen Schußtyp (Wellenschuß) in der Strahlenwaffe ein (Feuerknopf drücken und Joystick nach unten). Ballern Sie dann die beiden grünschleimigen Monster ab! Sind die Unholde besiegt, bewegt man sich an ihre Position und fällt ein Stockwerk tiefer – dort parkt ein Fahrrad. Den Hebel dahinter aktiviert man mit gezielten Schüssen. Aus heiterem Himmel kommt ein Monster dahergefahren – hüpfen Sie drüber! Wichtig: Das alles sollte passiert sein, **bevor** der kleine Fuzzy Wuzzy in der Mörderpresse zermalmt wurde!

**Torture II:** Den Abgrund überquert man mit einem kräftigen Satz und befördert den Stein per Dauerfeuer an den Rand der Schlucht. Rennen Sie jetzt zum linken Bildschirmrand, um sich hinunterfallen zu lassen – aber Vorsicht: Das geht nur, wenn die

| | |
|---|---|
| Kickman | POKE 7424,165 (unendlich viele Leben) |
| Kickout | POKE 2993,173 (unendlich viele Bälle) |
| Klax | POKE 27666,0 |
| Krakout | POKE 44388,173 |
| Last Ninja I | POKE 30855,165 |
| Last Ninja II | POKE 37456,173 |
| Light Force | POKE 14235,173 |
| Meanstreak | POKE 9450,189 (unendliche Anzahl Raketen) |
| Miner 2049 | POKE 33308,165 |
| Mister Dynamite | POKE 2995,173: POKE 17106,165 (unendliche Leben) |
| Moon Buggy | POKE 24151,173 (unendlich viele Leben) |
| Nebraska Joe | POKE 15022,173 |
| Nebulus | POKE 32979,181 |
| New Zealand Story | POKE 3215,173 (mit ← kommt man jeweils einen Level weiter!) |
| Pit Fall | POKE 34757,165 |
| Plural | POKE 33935,173: POKE 33943,173 (unendliche Leben Spieler 1) POKE 34066,173: POKE 34074,173 (unendlich viele Leben Spieler 2) |
| Rainbow Island | POKE 29508,189 |
| Road Runner | POKE 43241,165 |
| Saint Dragon | POKE 8687,173 |
| Skate or Die | POKE 7452,173 (unbegrenzte Anzahl Tickets) POKE 8025,173 POKE 8435,173 POKE 8723,173 |
| Solomons Key | POKE 2213,165 |
| Space Taxi | POKE 16911,200 (unendliche Leben) POKE 23797,189: POKE 27583,189 |
| Spelunker | POKE 10407,44 (unendliche Leben) |
| Super-Pipeline I | POKE 33940,173 |
| Terminator 2 | POKE 6705,0 (Level 1) POKE 5030,0: POKE 5038,0 (Level 2) POKE 8266,0 (Level 3) POKE 9148,0: POKE 9321,0 (Level 4) POKE 6703,0 (Level 5) POKE 7000,0 (Level 6) POKE 4769,0 (Level 7) POKE 4824,0: POKE 5076,0 (Level 8) POKE 6716,0 (Level 9) |
| Test Drive 2 | POKE 25875,165 |
| The 5th Gear | POKE 15171,173 (unendliche Leben) $AB79 (Geld) POKE 42829,173 (unbegrenztes Zeitlimit) POKE 7134,173 |
| The Flintstones | POKE 40498,173 |
| The Jumping Jack | POKE 8886,173: POKE 10864,173 (unendliche Leben Spieler 1) POKE 8946,173: POKE 10648,173 (für Spieler 2) |
| Transworld | $04AF (Geld für Spieler 1) $04B4 (Spieler 2) $04B9 (Spieler 3) $04BE (Spieler 4) |
| Turbo Charge | POKE 28146,173 (unendliche viele Raketen) POKE 28507,173: POKE 28626,173 (nie versiegender Treibstoff) |
| Turbo Out Run | POKE 16034,173 (unbegrenztes Zeitlimit Level 1 bis 4) POKE 16005,173 (Level 5 bis 8) POKE 16034,173 (Level 9 bis 12) POKE 16060,173 (Level 13 bis 16) |
| Turrican 2 | POKE 3085,173 (unbegrenzte Zeit) POKE 19305,173 (unendliche Leben) POKE 19514,173 (unendlich viel Energie) POKE 19379,189 (Energie-Linien) |
| Who dare wins | POKE 18006,173 |
| Wonderboy | POKE 2676,173 |
| Wonderboy Monsterland | POKE 1576,173 (unendliche Continues) POKE 21501,189: POKE 21520,189 (unendliches Waffenarsenal) |
| Zaxxon | POKE 34488,173 |



[11] Sim City; Spiel für Wirtschafts – Magnaten



[12] Steigenberger Hotelmanager: auf Gewinnkurs





[13] Super Cars: Autorennen in der Wüste

bringt da wenig); schöpfen Sie deshalb Ihr Foul-Kontingent voll aus!

■ Level 3: ELLA (5.0 Retron Par, 30 000 Dollar).

## Steigenberger Hotelmanager

Dieses Spiel (Abb. 12) ist eine harte Schule für angehende Hoteliers. Daher einige Tips, wie man seine Herberge 100prozentig auslasten kann:

■ Ohne Schulden geht gar nichts. Nehmen Sie einen Kredit von 200 000 Mark auf.

■ Kaufen Sie beim Makler die Pension »Sommerfrisch«, die ist am preisgünstigsten (390 000 Mark) und hat die beste Lage.

■ Statten Sie den Beherbungsbetrieb mit folgenden Extras aus: Tischtennisplatte, Sauna, Kiosk, Park- und Spielplatz. Für die Zimmereinrichtung bleibt noch genug Geld übrig. Beim Innenarchitekten kann man alles nach Herzenslust kaufen (außer Hi-Fi-Anlage und Hotelbar).

■ Stellen Sie Koch, Kellner, Zimmermädchen und Putzfrau ein.

■ Die Übernachtungspreise

sollten 70 Mark (Einzelzimmer) und 85 Mark (Doppelzimmer) nicht übersteigen.

■ Schließen Sie unbedingt ein Versicherungspaket ab: Feuer, Leitungswasser, Einbruchdiebstahl und Haftpflicht.

Im weiteren Spielverlauf kauft man dann folgende Hotels:

■ ESPRIT H.: Esprit, Bremen oder Leipzig,
■ INTERCITYH.: Hotel Rostock,
■ AVANCE H.: egal, welches,
■ STEIGENBERGER: Hamburg oder Düsseldorf.

Ein Tip zum Schluß: Werbung lohnt sich nur in den Klassen AVANCE und STEIGENBERGER).

## Super Aliens

Da sind die Codes, die Sie schon lange suchen:

### The Power (Level-Codes)

| Level Nr. | Paßwort |
|---|---|
| 2 | LEVEL2 |
| 3 | VISUAL |
| 4 | COWBOY |
| 5 | URGENT |
| 6 | OOPSUP |
| 7 | TOPTEN |
| 8 | 0140H7 |
| 9 | ASOFGH |
| 10 | SOLONG |
| 11 | SURFIN |
| 12 | ROCKET |
| 13 | BULLIT |
| 14 | QRAZZY |
| 15 | 36F6FR |
| 16 | UNLINK |
| 17 | PIXXEL |
| 18 | EUROPE |
| 19 | NEWTON |
| 20 | FREEZE |
| 21 | LAUNCH |
| 22 | M7MS49 |
| 23 | GALVAN |
| 24 | KLOWWN |
| 25 | INDIGO |
| 26 | JINGLE |
| 27 | JOGGER |
| 28 | INSIDE |
| 29 | 5PL5PS |
| 30 | KNIGHT |
| 31 | HINBON |
| 32 | NOBODY |
| 33 | GOODIE |
| 34 | OQZAYB |
| 35 | ELTRIC |
| 36 | 187293 |
| 37 | QROUUY |
| 38 | SLOWLY |
| 39 | BIZNEZ |
| 40 | 124816 |
| 41 | TARGET |
| 42 | AMZING |
| 43 | VODOOH |
| 44 | Z97531 |
| 45 | WOODYS |
| 46 | YZX3W5 |
| 47 | XUQZOX |

■ Level 1: 7324G,
■ Level 2: 2727H,
■ Level 3: 1596E,
■ Level 4: 7321G,
■ Level 5: 2613E.

## Super Cars

Rasante Autorennen in der Zukunft – das Thema dieses Spiels (Abb. 14). Mit diesen Codes wählen Sie Ihren Boliden (als Name einzugeben):

■ Level 2: HARVEY (Startwagen: 2.3 Vauc Intercep., 25 000 Dollar Startkapital),
■ Level 3: ELLA (%.0 Retron Par, 30 000 Dollar).

## Superstar Soccer

Es ist wie in der Bundesliga: Damit Sie als Vereinsmanager und Trainer bereits die erste Spielsaison recht erfolgreich überstehen, sollten Sie sich mit den zur Verfügung stehenden Tradingpoints einen Klassetorwart und einen Spitzenstürmer leisten – auch wenn's eine große Lücke in die Barschaft reißt! Später ist es bedeutend schwieriger, von miserablen Tabellenplätzen wieder wegzukommen!

## Susweet

Drei Buchstaben sind's, die Ihnen Zutritt zum jeweiligen Level verschaffen:

■ Level 2: UGH,
■ Level 3: MUH,
■ Level 4: TOE,
■ Level 5: BLA,
■ Level 6: PAH,
■ Level 7: PHU,
■ Level 8: FIC,
■ Level 9: WUM.

## Testdrive

Während der Prototyp über die Teststrecke donnert (Abb. 14), muß man die Taste <V> drücken: Jetzt erscheint die Analoganzeige der Armaturen zusätzlich auch digital.

## The Power

Ohne Paßwort kein Zutritt zu den einzelnen Levels! Diesem ungeschriebenen Game-Gesetz folgt auch dieses Spiel von Demon-Ware (Abb. 15). Unsere Tabelle bringt alle 47 Codes.

## Transworld

Beantragen Sie bei Spielbeginn einen Kredit von 50 000 Mark (bleiben Sie hartnäckig, die Summe wird erst nach einigem Zögern bewilligt). Marschieren Sie schnurstracks zur Börse und kaufen Sie 90 000 US-Dollar. Damit ist dieser Spielzug beendet.



[14] Testdrive: Vorsicht Steinschlag!



[16] Transworld: dem Spediteurist nichts zu schwer!

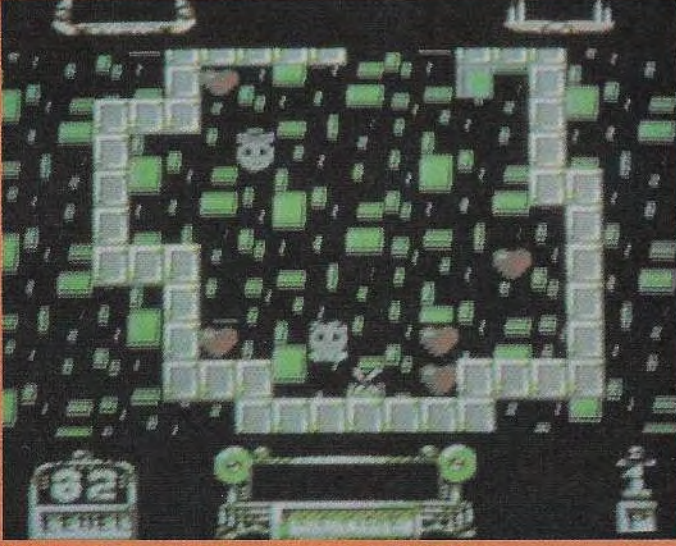



[18] Turrican II: in Landorins Gewölben

Schauen Sie im weiteren Spielverlauf möglichst oft bei der Börse rein und beobachten Sie den Dollar-Kurs. Nach ca. drei bis vier Wochen sind aus den 90 000 ca. 200 000 Dollar geworden, die Sie jetzt schleunigst wieder verkaufen sollten (sorry, kein Börsenbetrieb am Wochenende!). Investieren Sie den Erlös aus dem Dollarverkauf, um Ihre Spedition weiter auszubauen.

Pro Tag verdient man 6500 Mark, wenn man bei den Spielern 2 bis 4 alle Arbeiter einstellt (bei Spieler 1 geht's leider nicht!). Damit hat man stets genügend Arbeitskräfte – was sich positiv aufs Vermögen auswirkt.

Erdgas kauft man am günstigsten in Dubrovnik, Kraftstoff in Rotterdam. Beim Weiterverkauf erlöst man damit dicke Gewinne (Abb. 16)!


[15] The Power: per Paßwort in den nächsten Level



[17 Turrican I: allein gegen Morguls Aliens



[19] Ultima VI: gigantisches Rollenspiel

## Turrican

Per gedrückter CTRL-Taste aktiviert man den Pausen-Modus. Hält man gleichzeitig den Feuerknopf fest, kann sich die Spielfigur frei bewegen, ohne daß sich ein Gegner blicken läßt: Solange beide Tasten gedrückt bleiben, hat man seine Ruhe! Der Nachteil: Die Zeit läuft zwar weiter, aber man bekommt keine Punkte (Abb. 17). Ob das Spiel dann noch Spaß macht?

Extraleben gibt's in Level 1-1: Besteigen Sie im letzten Drittel den großen Turm, stellen Sie die Spielfigur an den linken Rand und lassen sie blind in die unbekannte Tiefe springen (dabei den Joystick nach links drücken!). Keine Panik – man landet wohlbehalten auf einer winzigen Plattform. Die Figur muß jetzt oft nach oben hüpfen, ein bißchen warten – schon hat man vier Leben mehr!

## Turrican II

So erhöht man sein Punktekonto: Verwandeln Sie sich in eine Kugel und legen Sie Minen aus, bevor die Killer-Hasen kommen. Allerdings müssen Sie jedes Hasenmonster, das von einer Mine erwischt wurde, nochmals abballern!

Bevor das Endmonster erscheint, kann man sich um acht Leben bereichern: Beim letzten Wasserfall vor dem Ungeheuer muß sich die Spielfigur in einen Kreisel verwandeln (Joystick runter und SPACE-Taste drücken!). Dann rollt sie den Wasserfall hinunter und kommt zum Eingang einer Höhle, in der sich jede Menge Diamanten verbergen. Gehen Sie jetzt nach links – am Ende des Tunnels liegt der Raum mit den acht Zusatzleben. Schnappen Sie sich zuerst die unteren fünf, decken Sie den Bonusblock in der Mitte auf (den sollte man aber nicht ausbeuten!), springen Sie jetzt drauf und eignen Sie sich die restlichen drei Leben an. Zur Oberwelt zurück geht's über den Wasserfall: einfach hochspringen (Abb. 18)!



## Ultima VI - The False Prophet

Das Spiel (Abb. 19) richtet sich ganz nach Ihnen – durch die Eingabe von »I WANT CHEAT« (nach jedem Wort <RETURN> drücken!) aktiviert man den Cheat-Modus. Wählt man Punkt 3, fragt der C 64 nach der Größe der Party (1 bis 6). Wenn die Spielfiguren-Übersicht auf dem Screen auftaucht, lassen sich die Spielcharaktere aufmotzen:

- Strength (»90« addieren),
- Dexterity (ebenfalls »90« dazuzählen),
- Intellect (um 90 erhöhen),
- Health (Taste <5> drücken).

Wenn Sie jetzt Punkt 5 wählen, fragt der Computer nach dem Circle, der Ihnen die Zaubersprüche beibringen soll. Je nach Zahleneingabe erscheint die Formelliste auf dem Bildschirm (s. Tabelle). Geben Sie jetzt so lange »1« ein, bis die Sprüche vom Screen getilgt sind. Mit »0« geht's zurück ins Hauptmenü der Cheat-Liste, erneute Eingabe von »0« bringt Sie ins Spiel zurück.

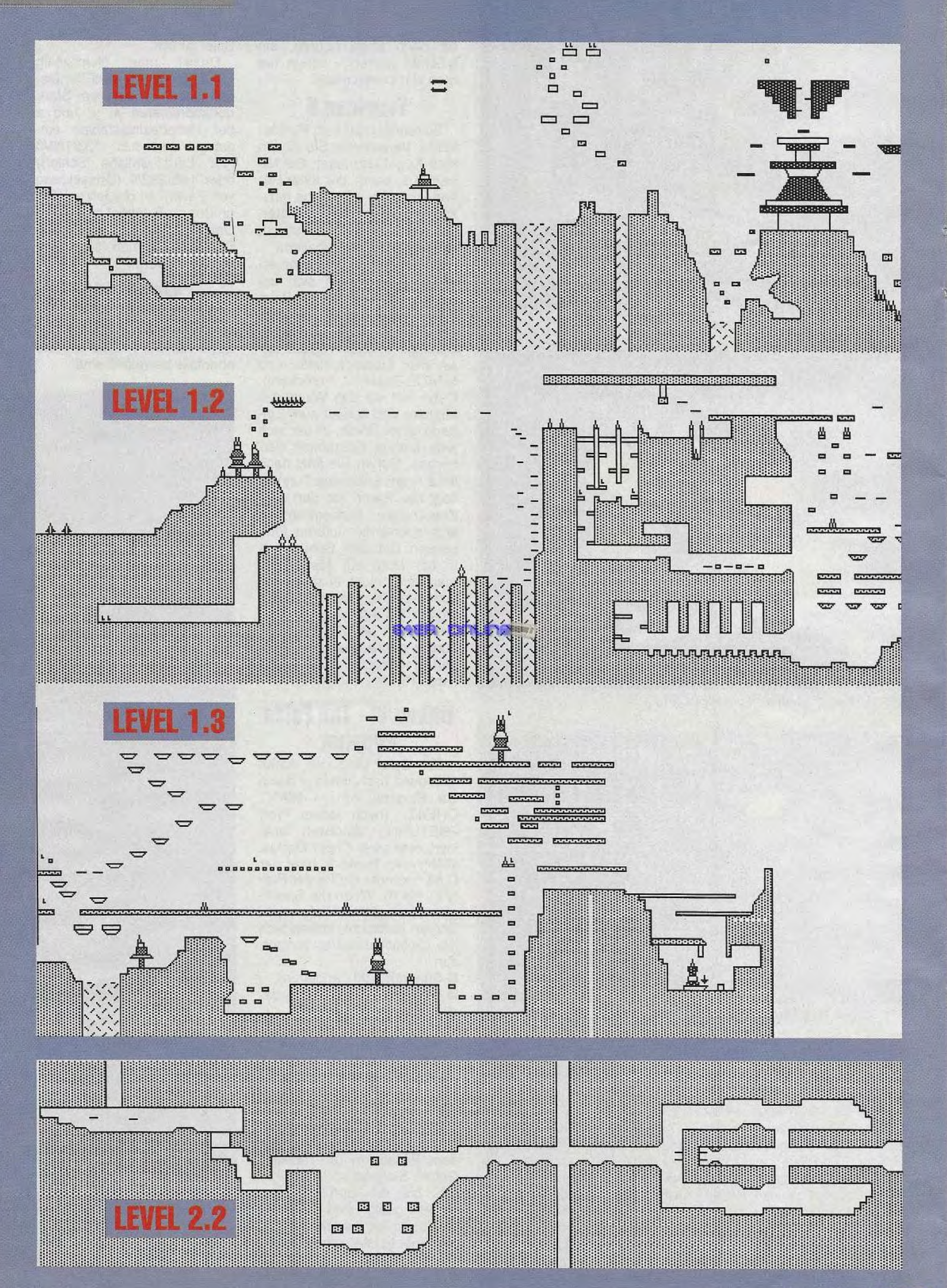
Drückt man gleichzeitig <RUN STOP> und <F7>, lassen sich die eigenen Standortkoordinaten x, y, und z per Hexadezimalzahlen eingeben: also z.B. 133/188/0 (vor Lord Britishs Schloß) oder 16B/282/0 (Ortseingang von Paws). Ist der letzte Wert größer als 0, landet man ohne Umwege in der Unterwelt. Damit spart man sich eine Menge Lauferei.

## Westbank

In diesem Spiel ist Fairneß gefragt: Ballern Sie im ersten Level nur auf Männchen, die ebenfalls bewaffnet sind!

### Ultima VI (Zauberformeln)

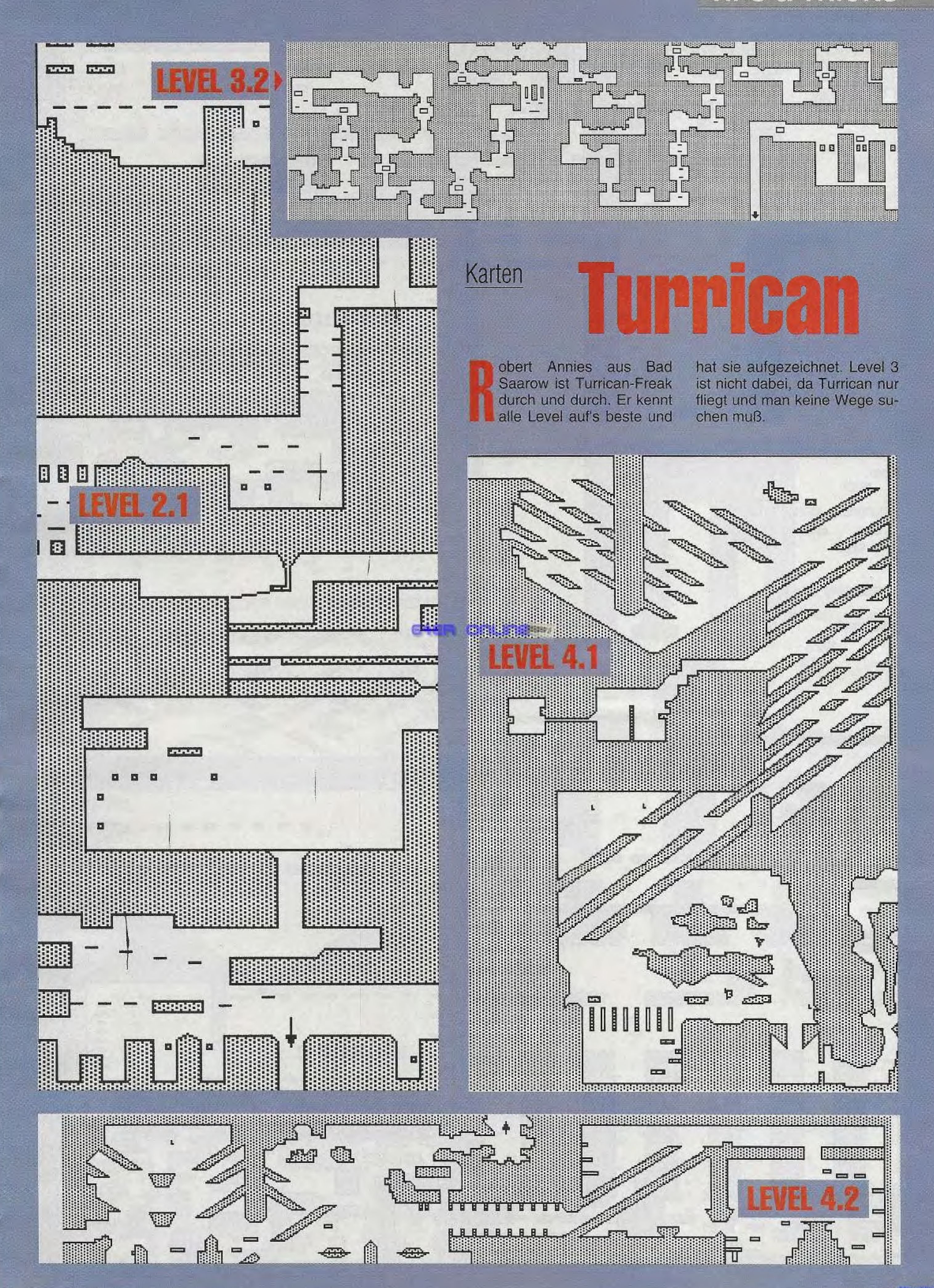
| Circle | Zauberformel |
|---|---|
| 1st Circle | Create Food |
| | Dispel Magic |
| | Harm |
| | Heal |
| | Help |
| | Light |
| 2nd Circle | Infravision |
| | Magic Arrow |
| | Poison |
| | Sleep |
| | Telekinesis |
| | Unlock Magic |
| 3rd Circle | Curse |
| | Fireball |
| | Magic Lock |
| | Mass Sleep |
| | Protection |
| | Dispel Field |
| | Great Light |
| 4th Circle | Conjure |
| | Disable |
| | Fire Field |
| | Great heal |
| | Locate |
| | Mass Dispel |
| | Sleep Field |
| | Wind Change |
| 5th Circle | Energy Field |
| | Lightning |
| | Paralyze |
| | X-Ray |
| | Explosion |
| | Invisible |
| 6th Circle | Charm |
| | Flame Wind |
| | Hail Storm |
| | Mass Protect |
| | Poison Wind |
| | Web |
| 7th Circle | Chain Bolt |
| | Energy Wind |
| | Mass Curse |
| | Mass Invisible |
| | Wing Strike |
| | Gate Travel |
| | Kill |
| 8th Circle | Death Wind |
| | Mass Charm |
| | Mass Kill |
| | Resurrect |
| | Summon |
| | Time Stop |
| | Tremor |

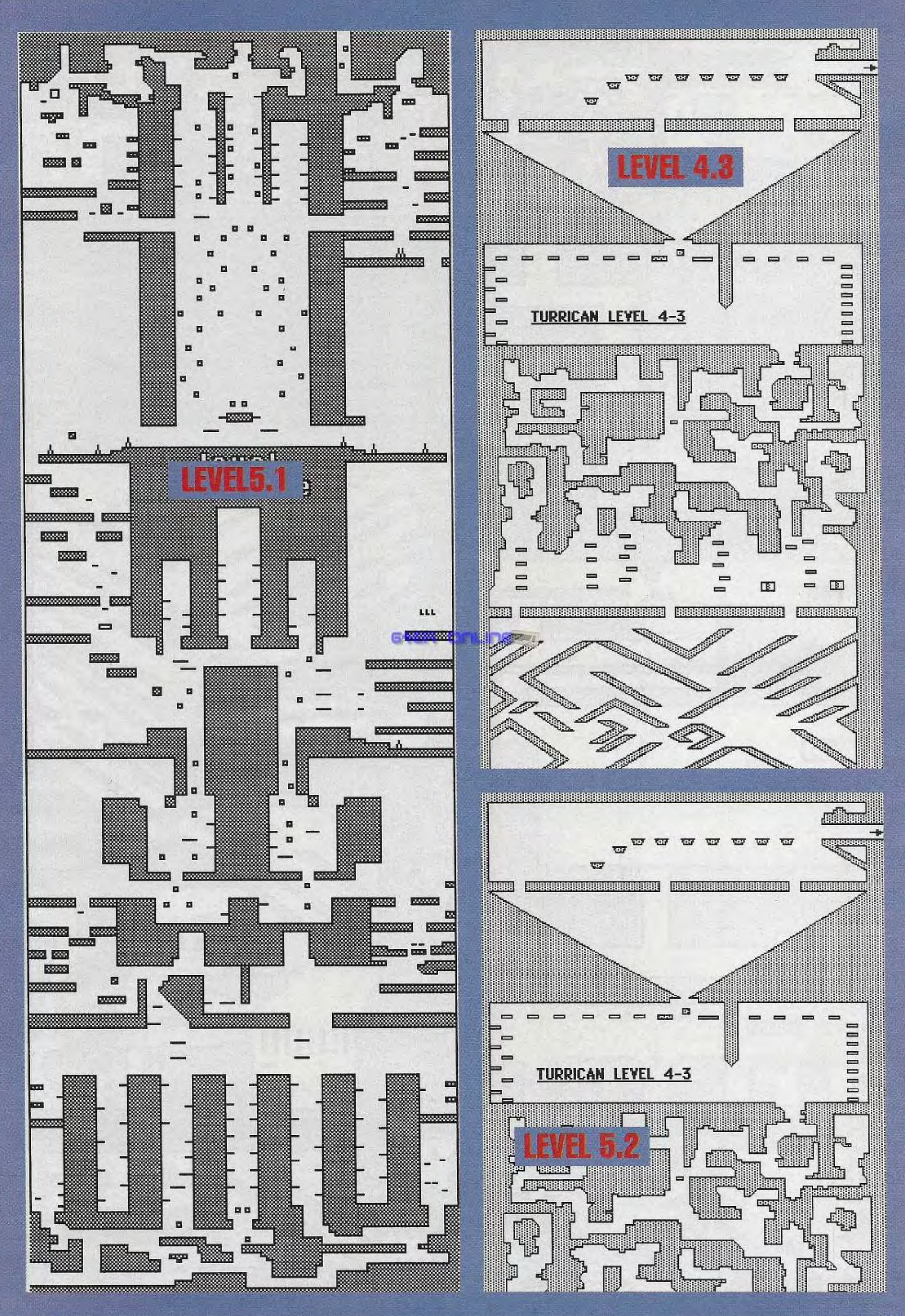

LEVEL 1.1
LEVEL 1.2
LEVEL 1.3
LEVEL 2.2

Karten

# Turrican

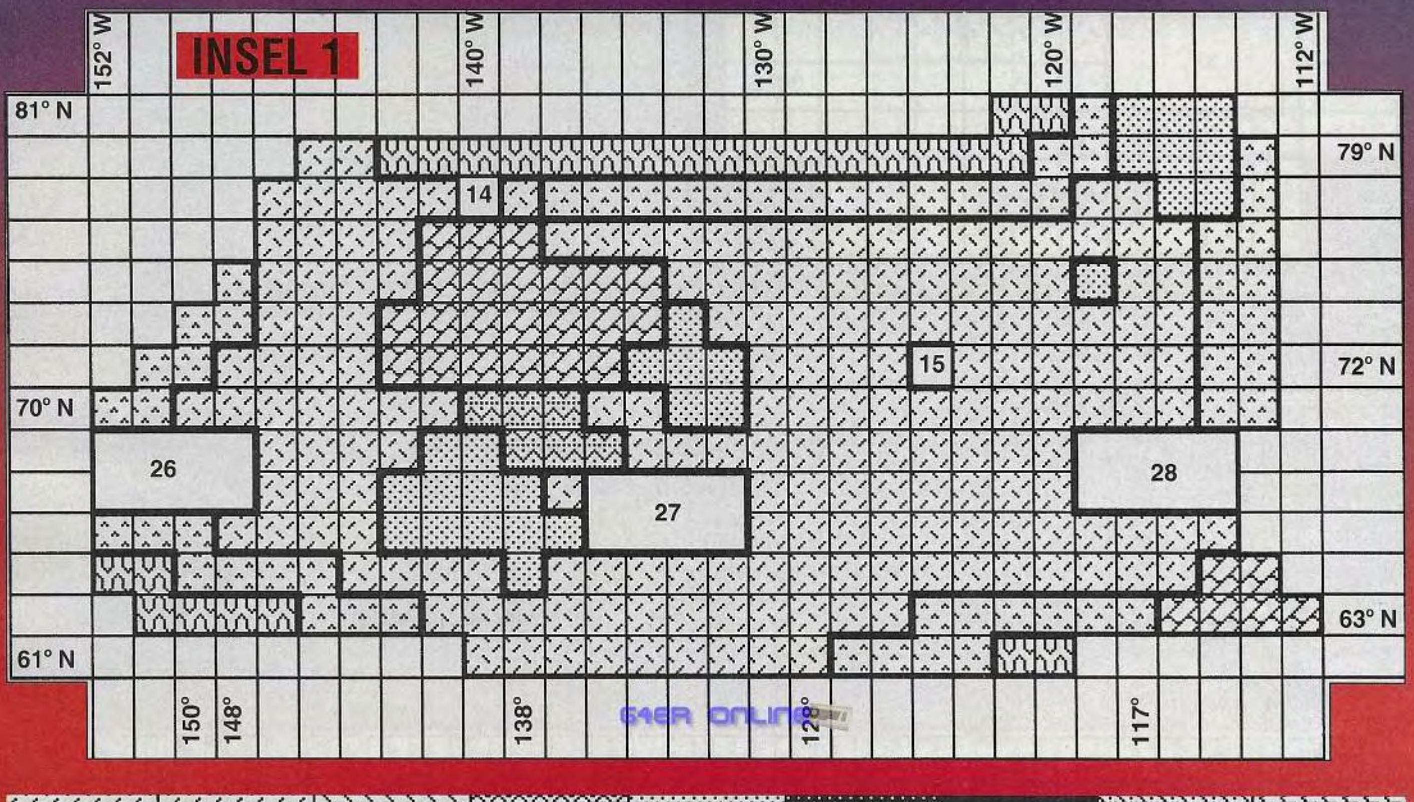
Robert Annies aus Bad Saarow ist Turrican-Freak durch und durch. Er kennt alle Level auf's beste und hat sie aufgezeichnet. Level 3 ist nicht dabei, da Turrican nur fliegt und man keine Wege suchen muß.




LEVEL5.1
LEVEL 4.3
TURRICAN LEVEL 4-3
TURRICAN LEVEL 4-3
LEVEL 5.2

Abenteueratlas

# Rings of Medusa



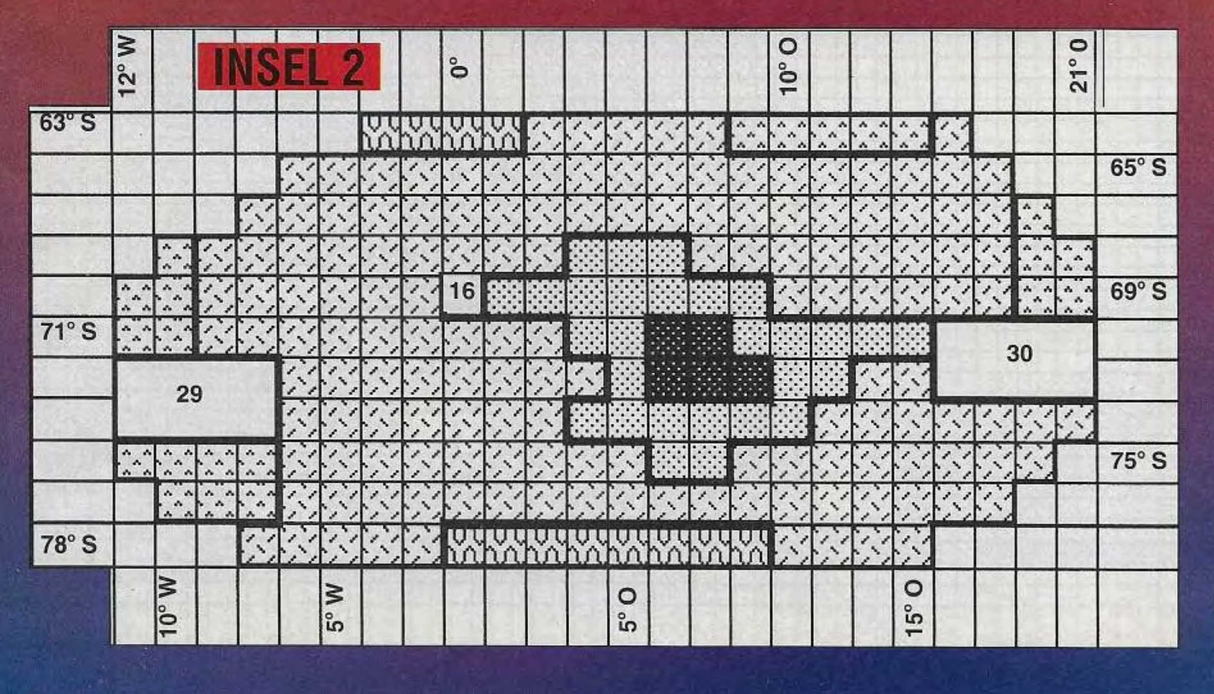


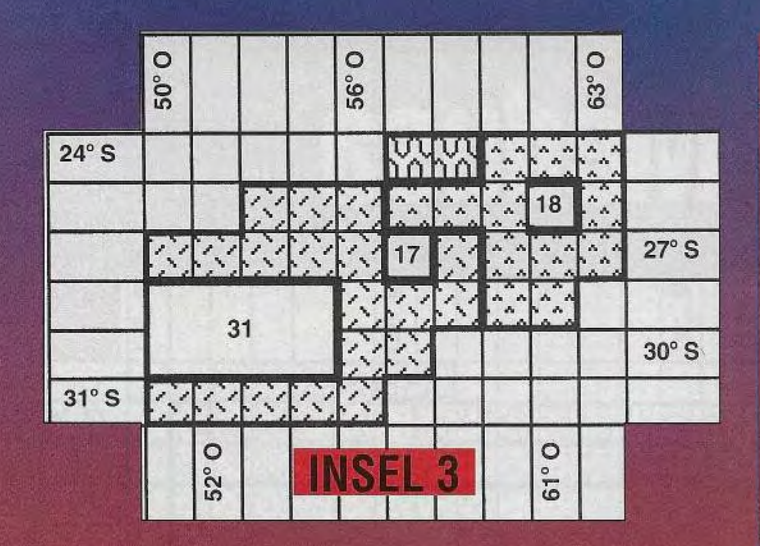


Die folgenden drei Seiten sind allen Fans des Rollenspiels »Rings of Medusa« gewidmet. Hier findet Ihr komplett alle Karten zum Spiel. Kartograph Martin Aumiller aus Türkenfeld hat da ganze Arbeit geliefert und mit Geos alle wichtigen Orte des Spiels erfaßt.

Außerdem lagen den Karten einige Tips zum Spiel bei, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.

**Tip 1**: Wer in Geldnot ist, läßt sich überfallen und wenn das Schlachtfeld erscheint, einfach <RUN/STOP> und <RESTORE> zum Unterbrechen des Spiels drücken. Danach lädt man mit LOAD"ROM.-CONS", 8 und startet mit <RUN>. Wenn der Text erscheint, wieviel Geld man bekommt, einfach noch einmal <RUN/STOP> und <RESTORE> drükken und wieder mit <RUN> starten. Diesen Vorgang kann man so oft wie man will wiederholen. Während eines Schiffskampfs, kann die-






## Legende Städte:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Porttown | 17 | Volcano Town |
| 2 | Maia Village | 18 | Loyola |
| 3 | Malu Town | 19 | Darevil Down Town |
| 4 | Palm Village | 20 | Porto Di Ciante |
| 5 | Oak Creek Village | 21 | Lonley Village |
| 6 | Sioux City | 22 | Big Cave |
| 7 | Brown Mountain City | 23 | City of Two Rivers |
| | | 24 | Incline Village |
| 8 | Gladstone | 25 | Gratplains |
| 9 | Dynamite Rock | 26 | Sunshine City |
| 10 | Hot Desert | 27 | Deathtown |
| 11 | Gloria Spring | 28 | Watherwheelsfalls |
| 12 | Inner City | 29 | New London |
| 13 | Rock of the | 30 | Island City |
| 14 | Kalmath Falls | 31 | Little Harbor |
| 15 | Joshua Town | 32 | Snake City |
| 16 | Indians Garden | 33 | Sun Valley |

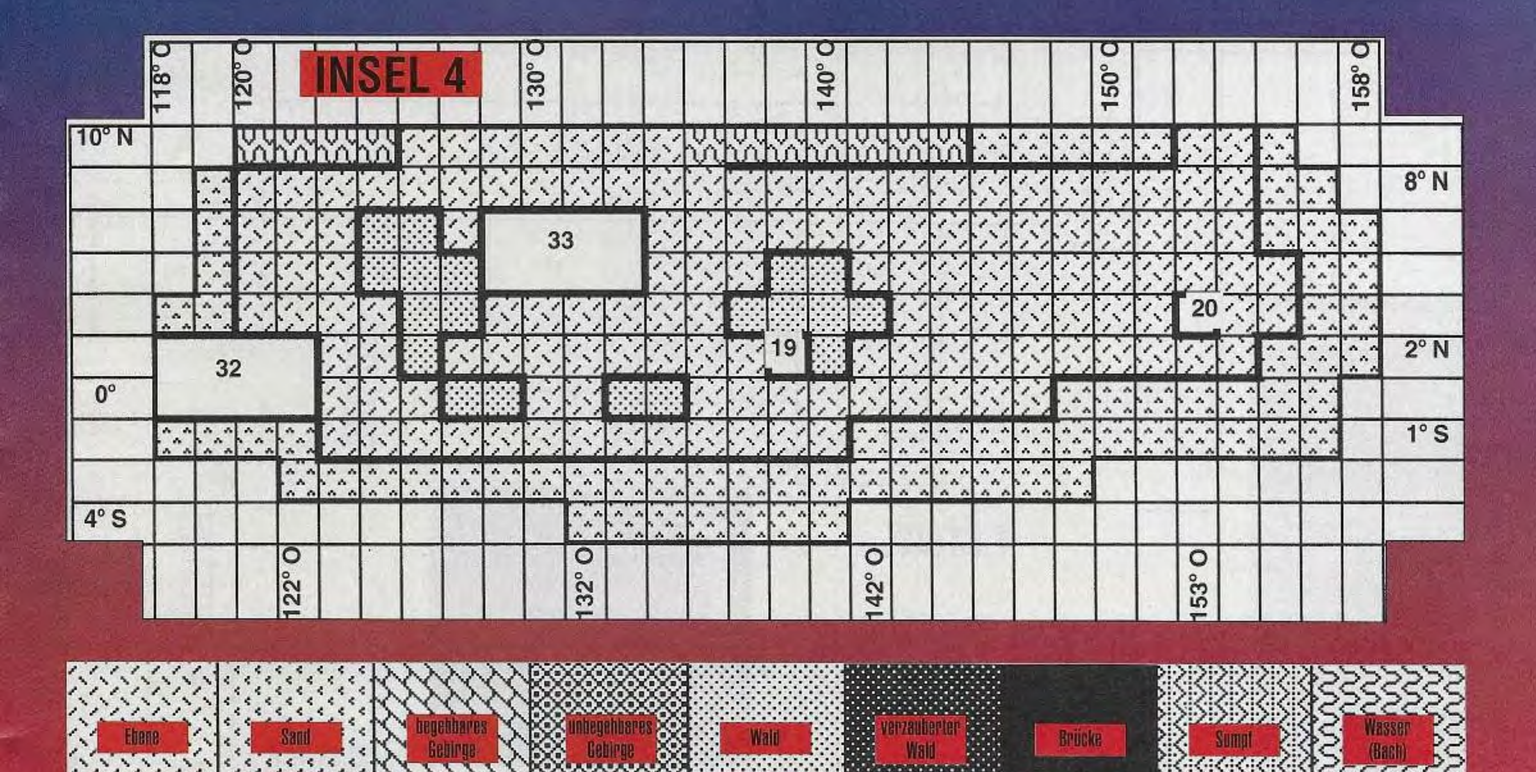
## Legende Burgen:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Dead Man's Rock | 11 | Y-Castle |
| 2 | Castle of Glory | 12 | Grooby's Castle |
| 3 | Newcastle | 13 | Forgotten Tower |
| 4 | Mac Nepp's Castle | 14 | Scott's Castle |
| 5 | Big Tower | 15 | Slave Fortress |
| 6 | Hawk Crest | 16 | Falconcrest |
| 7 | Mountain Fortress | 17 | Small Castle |
| 8 | Forth Worth | 18 | Tower of Pain |
| 9 | Namless | 19 | Fort Clatsop |
| 10 | Seacastle | 20 | Soldiers Dead |

ser Trick auch angewandt werden, dann werden aber die gegnerischen Soldaten mit den eigenen getauscht.

**Trick 2:** Wer Soldaten braucht, läßt sich wie bei Tip 1 überfallen und bei Beginn der Kampfhandlungen steigt man mit <RUN/STOP> und <RESTORE> aus dem Spiel aus. Nach dem Laden und Starten von LOAD"ROM.-CONS",8 ist man wieder mit genügend Leuten unterwegs. Der Trick sollte niemals angewandt werden, wenn der Gegner weniger Soldaten hat, als man selbst! Für beiden Tricks braucht man mindestens einen Soldaten.

**Tip 3:** Wenn bei der Schatzsuche die Aufklärer die Umgebung nicht untersuchen können, da zuviele gegnerische Soldaten dort sind, speichert man den Spielstand. Dann geht man in die nächste Stadt und kauft Maschinen,




egal zu welchem Preis. Nach dem Kauf geht man an die gewünschten Stellen zurück und bohrt. Falls die Maschinen nicht reichen, lädt man einfach den Spielstand erneut und bohrt dann weiter. Hat man die Schatzkoordinaten gefunden, notiert man sich die Daten und lädt den zu beginn der Schatzsuche gesicherten Spielstand von Diskette, geht an die notierten Stellen und kann den Schatz ohne Probleme heben und ist steinreich.

# Maniac Mansion




Für alle Freaks die im verrückten Haus den Überblick verloren haben, hier die Grundrisse des Hauses und eine Tabelle mit den Schlüsseln, die man im Haus findet.

## Kartenlegende

| | |
|---|---|
| 1 | Garten |
| 2 | Flur A |
| 3 | Wohnzimmer |
| 4 | Bibliothek |
| 5 | Küche |
| 6 | Eßzimmer |
| 7 | Vorratskammer |
| 8 | Pool |
| 9 | Garage |
| 10 | Flur B |
| 11 | Musikzimmer |
| 12 | Atelier |
| 13 | Flur C |
| 14 | Praxis |
| 15 | Videospiele |
| 16 | Flur D |
| 17 | Dunkelkammer |
| 18 | Flur E |
| 19 | Funkraum |
| 20 | Tentakelzimmer |
| 21 | Edna's Zimmer |
| 22 | Safe |
| 23 | Wierd Ed's Zimmer |
| 24 | Mumienraum |
| 25 | WC |
| 26 | Arbeitszimmer |
| 27 | Fernrohr |
| 28 | Geheimzimmer |
| 29 | Rohrleitungen |
| 30 | Reaktorraum |
| 31 | Kerker |
| 32-34 | Geheimlabor |

| Schlüssel | Einsatzort |
|---|---|
| gelb | Auto |
| unter der Fußmatte | Haustür |
| kleiner | Münzbehälter |
| leuchtender | äußere Labortür |
| silberner | Tür zum Pool |
| rostiger | Kerkertür |

von Michael Ziegler

Maniac Mansion – im Banne des Killer-Meteors

# Chaos im Gruselhaus

Ende gut, alles gut – Sandy ist gerettet! Aber – bis es soweit ist, müssen Dave, Syd und Bernhard lebensgefährliche Situationen überstehen!

Seltsame Dinge ereignen sich auf dem Grundstück des alten Landhauses Maniac Mansion, seit vor etwa 20 Jahren ein Meteorit mitten in den Vorgarten rauschte. Geheimnisvolle Geräusche und das Kreischen einer Kettensäge dringen nachts aus dem Haus; vom Swimmingpool geht ein eigenartiges Leuchten aus. Man munkelt, daß der wunderliche Dr. Fred in seinem Labor unheimliche Experimente durchführt, umgeben von fleischfressenden Pflanzen und monströsen Tentakeln. Doch niemand weiß etwas Genaues.

Im Laufe der Jahre gewöhnten sich die Bewohner des Städtchens an die seltsamen Zeitgenossen und kümmerten sich wieder um ihre eigenen Sorgen. Deshalb schlägt die Nachricht wie eine Bombe ein: Der Teenager Sandy wird nachts auf dem Nachhauseweg auf offener Straße gekidnappt – von Dr. Freds Monstern.

Drei furchtlose Freunde machen sich auf, sie aus Dr. Freds Klauen zu befreien: Dave (Sandys Freund), dessen Kumpel Syd und Bernhard. In einer Vollmondnacht treffen sie sich vor Maniac Mansion – das spannende Computer-Abenteuer beginnt!

## Verschlossene Türen

Für den Lösungsweg wählt man Bernhard und Syd als Helfer: Dave spielt die Hauptrolle. Nachdem sich Syd, Dave und Bernhard kurz beraten, wählen Sie in der Personenliste Dave. Er geht zum Zaun. Dort hängt ein Warnschild: »Eindringlinge werden schrecklichst verstümmelt« (auweia, schöne Aussichten!). Das ist unserem Held aber schnuppe. Unbeirrt geht er aufs Haus zu. Dort ist ein Briefkasten, den er aber zunächst nicht beachtet. Und schon gibt's das erste Problem: Dave weiß nicht, wie er ins Haus kommen soll! Die Tür (Abb. 1) ist verschlossen (haben Sie was anderes erwartet?). In der Verbliste auf dem Bildschirm existiert ein ganz bestimmtes Befehlswort (welches, wird nicht verraten – spannender ist es, selbst drauf zu kommen!). Klicken Sie auf das Wort und bewegen Sie den Cursor zur Tür. Dabei entdeckt Dave die Türklingel. Da man einem Klingelknopf nur schwer widerstehen kann, drückt er ihn. Plötzlich rattert die Floppy los. Halt, schalten Sie den C 64 nicht ab! Ed, Dr. Freds Sohn, erscheint auf dem Bildschirm. Er ist in seinem Zimmer und nimmt an, der Postbote bringe ein Paket. Als Dave nochmals klingelt, schreit Ed ungeduldig: »Komm ja schon!«. Dann geht die Tür auf – Ed steht da. Als er Dave sieht, beginnt er zu fluchen und zu schimpfen und schlägt ihm die Tür vor der Nase zu. Alle weiteren Versuche, die Tür zu öffnen, bleiben erfolglos.







**[1] Dave vor dem Eingang zu Maniac Mansion. Wo ist der Schlüssel versteckt?**

Pech gehabt! Wie kommt man bloß ins Haus? Sehen wir uns doch mal überall um..., aha, die Türmatte! Dave versucht, sie hochzuheben (»nimm Türmatte«) – es klappt! Und drunter liegt tatsächlich der Schlüssel. Ein paar bange Sekunden – die Tür geht auf. Volltreffer!

Dave ist jetzt in der Diele, wo eine alte Standuhr steht. Daneben gibt's eine Tür, die er ebenfalls öffnet. Augenscheinlich geht's in die Küche (Abb. 2). Plötzlich steht eine Krankenschwester vor Dave – Edna. Sie sieht nicht aus, als könne man gut mir ihr Kirschen essen. Edna steht am Kühlschrank. Wie ist sie wegzulocken? Dreist und frech steuert Dave auf den Wasserhahn zu, damit Edna ihn entdeckt. Dann verläßt er wieder fluchtartig die Küche! Es klappt – Edna verfolgt Dave und verschwindet dann in ihrem Zimmer. Anmerkung: Spätestens jetzt sollte man den aktuellen Spielstand speichern!

Dave schleicht sich wieder in die Küche. Auf dem Schrank entdeckt er eine Taschenlampe, die er für alle Fälle einsackt. Auf dem Weg zum Kühlschrank macht er einen grausigen Fund: An der Wand hängt eine Kettensäge... über und über mit Blut bespritzt. Merkwürdige Sitten sind das hier. Dave öffnet die Kühltruhe und nimmt Käse, Cola und Batterien mit. Man kann ja schließlich nie wissen, ob man die Gegenstände nicht noch dringend braucht!

Unvermittelt wechselt die Bildschirmszene. Dr. Fred spricht mit Sandy und macht

ihr per Holzhammermethode klar, daß er ihr das Gehirn rausnehmen will – horrible Vorstellung! Hektisch beginnt Dave mit der Suche nach Sandy und betritt das nächste Zimmer (Speiseraum). Von dort geht's in die Vorratskammer. Aus dem Regal nimmt er den Krug und die Fruchsäfte.

Jetzt sollte Syd ins Spiel eingreifen (per Auswahl in der Personenliste). Syd läuft zunächst zum Briefkasten. Anschließend stellt man wieder die Spielfigur »Dave« ein. Der steigt die Stufen hinauf in den ersten Stock. Dort kann man zwischen drei Wegen wählen: gradeaus, links oder rechts. Dave entscheidet sich für links, öffnet die Tür und betritt ein Malstudio. Dort steckt er die Wachsfrüchte und den Farbentferner ein. Er verläßt den Raum wieder und öffnet die nächstliegende Tür. Weiter rechts befindet sich eine andere Treppe. Sie führt in den zweiten Stock. Dort erwartet Dave ein furchterregendes Biest – ein Tentakel (Abb. 3). Er versucht, sich vorbeizumogeln, aber es klappt nicht.

Das Ding kann auch sprechen: »Gib mir was zu fressen, sonst...!«. Vor lauter Schreck überläßt Dave dem Wesen das nächstbeste, das ihm in die Finger kommt: die Wachsfrüchte (brrh!). Dennoch: Es klappt! Und weil das Biest Durst bekommt und etwas zu Trinken verlangt, überläßt ihm Dave auch die Fruchtsäfte. Rülpsend trollt sich das Ungeheuer.

## Geheime Wandtür

Sonst ist hier oben nichts Interessantes mehr zu entdecken, also zurück in die Diele mit der Standuhr. Als Dave die Dielenwand abtastet, findet er eine Geheimtür. Klar, daß er sie öffnen will – aber von wegen, Pustekuchen! Statt dessen sagt Dave: Hier ist kein Türknauf. Nochmals wird alles überprüft. Die linke Koboldstatue bewegt sich nicht. Also probiert er's mit der rechten. Volltreffer! Die Tür geht auf. Als er durch will, klappt das verflixte Ding wieder zu. Jetzt braucht unser Freund dringend Hilfe.

Schalten Sie wieder zu Bernhard. Der eilt sofort herbei und hebt den rechten Kobold hoch. Geschafft, jetzt kann Dave unbehelligt durch die Tür. Bernhard versteckt man nun am besten im Wohnzimmer und schaltet wieder zu Dave. Hinter der Tür ist ein dunkler Raum – aber wozu gibt's Taschenlampen? Batterien rein und einschalten. Die Lampe ist allerdings eine trübe Funzel. Links neben der Treppe entdeckt Dave einen Lichtschalter, den er anknipst. Die Taschenlampe wird ausgeschaltet. Der Raum ist hell erleuchtet. Der Reaktor scheint ganz in der Nähe zu sein. Dave bewegt sich nach links und findet einen silbernen Schlüssel, den er einsteckt. Daneben gibt's noch eine Tür, die man aber nicht öffnen kann – wie nicht anders zu erwarten. Dave zieht sich zurück und verläßt den Reaktorraum. Den silbernen Schlüssel probiert Dave bei jedem Schloß, aber das Ding paßt nirgends. Halt, bei der Vorratskammer war Dave noch nicht! Nichts wie hin – sieh da, der Schlüssel greift und sperrt die Tür auf! Allerdings gibt's da drin nichts zu entdecken. Welchen Raum möchten Sie als nächsten untersuchen? Die Bibliothek?



Zunächst muß man ins Wohnzimmer, die nächste Tür führt ins Lesezimmer. Dort gibt's zwar kein Licht, aber mit der Taschenlampe hat Dave schon bei ähnlicher Gelegenheit gute Erfahrungen gemacht. Er knipst sie an und entdeckt eine Lampe. Achtung: die Batterien der Taschenlampe sind wahnsinnig schnell leer! Deshalb schaltet Dave die Lampe ein. Rechts von ihm liegt eine Treppe, doch da geht's nicht weiter – Betreten verboten. Am Bücherschrank rechts unten findet Dave eine lose Wandverkleidung, die er öffnet. Er entdeckt eine leere Kassette und nimmt sie mit. Das Telefon scheint kaputt zu sein. Dave geht in den dritten Stock, von dort unmittelbar durch die erste Tür – Dr. Freds Zimmer. Gott sei Dank – er ist nicht da. Auf dem Tisch steht ein Funkgerät (Abb. 4), aber es scheint nicht zu funktionieren. Dave bewegt sich weiter nach rechts und stößt auf eine Leiter. Ehrensache, daß er raufklettert. Plötzlich ist er in einem Raum mit zwei riesigen Boxen. Da erschallt die Türklingel, schnell schaltet man um zu Syd, der die Haustür aufmacht und ein Paket annimmt.

Der Bildschirm verdunkelt sich und Eds Zimmer ist zu sehen. Ein Tip: Wer auf dem Flur steht, muß sich schnell verstecken, denn falls ihm Ed oder Edna über den Weg laufen, landet er im Gefängnis. Ed steht vor der Tür und daraufwird die Spielhandlung wieder ins Musikzimmer verlegt. Jetzt schiebt Dave die Kassette in den Recorder und schaltet Grammophon sowie Kassettenrecorder ein. Er ist gespannt, was passiert. Die Platte gibt einen gräßlich schrillen Ton von sich, den




[2] Edna, Dr. Freds Frau, muß aus der Küche gelockt werden

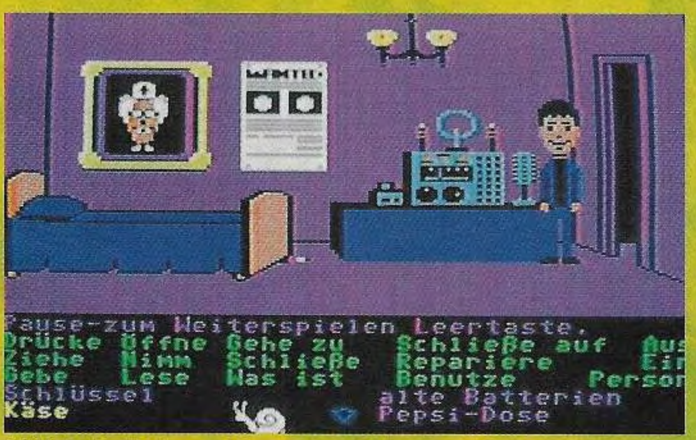



[3] Ein aggressives Tentakel versperrt Dave den Weg

schimpft laut. Da erscheint ein anderes Tentakel, brabbelt etwas vor sich hin und hüpft davon; komisches Tier. Wenigstens war es nicht hungrig. Neben der Mondo-Stereo-Anlage liegt eine Schallplatte, die sich Dave grabscht. Wo ist das Tentakel eigentlich hingehüpft? Dave orientiert sich nach rechts und findet einen gelben Schlüssel. Vom Tentakel keine Spur. Warum nicht mal ins Musikzimmer schauen? Man geht in den ersten Stock und dann rechts. Als Dave im Musikzimmer ist, entdeckt er einen Kassettenrecorder und ein Grammophon. Da fällt ihm ein, daß er eine Schallplatte und eine Kassette bei sich trägt! Schnell die Schallplatte aufgelegt: Wieder verdunkelt sich der Bildschirm, und Dave erhält die Schreckensnachricht: Man will Sandys Gehirn herausoperieren. Unmittelbar der Tape-Recorder aufzeichnet. Schnell alles abschalten, Kassette, Schallplatte mitnehmen und weg von hier. Wohin? Ins Wohnzimmer! Dave öffnet die Schranktür und findet einen zweiten Kassettenrecorder. Merkwürdig. Er legt die Kassette ein und aktiviert den Recorder – wieder der furchtbar schrille Ton. Da passiert's: Alle Fenster zersplittern, sogar der Kronleuchter. Schnell den Recorder wieder abstellen! Die Kassette nimmt Dave aber vorsichtshalber mit. Neben dem Kronleuchter liegt ein rostiger Schlüssel. Wo könnte der passen?

Nach diesem geräuschvollen Schreck geht die Suche nach Sandy weiter. Dave schleicht sich wieder in den dritten Stock, öffnet aber diesmal die vierte Tür. Dahinter liegt der Kraftraum. Dort findet er den Kraft-o-mat, an

dem er sich gleich kräftig austobt. Dave verläßt den Raum, geht wieder nach unten und schlüpt durch die Vorratskammer aus dem Haus. Am Swimmingpool vorbei, durchs Gartentor, erreicht er die Garage. Er macht das Tor auf – und was findet er? Ein aufgemotztes Raketenauto! Mit dem gelben Schlüssel läßt sich der Kofferraum öffnen. Dave schnappt sich die Werkzeuge und greift sich den Wasserhahn-Wandgriff aus dem Regal. Dann schleicht er zur Haustür und öffnet sie wieder (Ed hatte sie ja vorher zugeschlagen!). Dave kehrt zurück zum Swimmingpool, auf dem Beckengrund liegt ein Radio. Aber der Junge will partout nicht ins Wasser – Nichtschwimmer?




[4] Kontakt mit den wohlgesonnenen Aliens: per Funkgerät




[5] Treffpunkt mit den Meteor-Polizisten

Was tun, sprach Zeus. Am besten zu Syd umschalten. Der ist offensichtlich bedeutend sportlicher: Er sprintet zum Kraftraum, um ebenfalls den Kraft-o-mat zu benutzen. Mit diesem Gerät hat ja schon Dave prächtige Erfahrungen gesammelt. Als Syd aber das Body-Building-Studio betreten will, streifen Büsche sein Gesicht. Also weg mit den Zweigen! Sie geben den Blick auf ein total verrostetes Gitter frei, das sich aber nicht öffnen läßt – dazu ist Syd einfach zu schwach! Marsch, in den Kraftraum und nochmal am Kraft-o-mat werkeln. Beim zweiten Versuch klappt's: das Gitter geht auf. Neugierig klettert Syd in die Öffnung – und wo ist er gelandet? Überall Rohre! Er folgt dem Verlauf der Wasserleitung und findet weiter hinten den Haupthahn. Syd dreht ihn ab. Jetzt stellt man als Spielfigur wieder Dave ein. Das Wasser im Pool ist inzwischen abgeflossen – erst jetzt traut sich Dave, der Feigling, hinein, schnappt sich das Radio und die leuchtenden Schlüssel, die daneben liegen.

Wieder verdunkelt sich der Bildschirm: Dr. Fred erscheint und jammert, daß er so nie und nimmer die Welt beherrschen wird, wenn Sie ihm dauernd dazwischenfunken! Vor lauter Bosheit schickt er sein Tentakel in den Reaktorraum.

Zu allem Unglück gibt die Alarmanlage schrille Töne von sich (keine Ahnung, warum): Jezt ist der Teufel los! Schnell raus aus dem Swimmingpool und zu Syd umschalten, der den Hauptwasserhahn wieder aufdreht. Das Tentakel erscheint im Reaktorraum und prüft mißtrauisch, ob sich niemand eingeschlichen hat. Jetzt sollten Sie Bernhard als Spielfigur wählen. Er schraubt das vorsintflutliche Radio im Wohnzimmer auf, nimmt die Röhre raus und schleicht sich vorsichtig in Dr. Freds Zimmer. Behutsam steckt er die Radioröhre in den passenden Stecker am Funkgerät und schaltet es ein: Es funktioniert! Neben dem Gerät liegt eine achtlos hingeworfene Fahndungsanzeige. Bernhard entdeckt darin merkwürdige Hinweise auf einen schleimigen Meteor und eine Nummer, die er sich gewissenhaft notiert. Dann tippt er diese Zahlen ins Funkgerät. Statt Kontakt mit einem Funkteilnehmer zu bekommen, zeigt der Bildschirm ein Quadrat mit vielen Ziffern. Vielleicht muß man die Nummer vom Fahndungszettel ins Zahlenquadrat eingeben? Tatsächlich scheint diese Idee das Ei des Kolumbus zu sein: Der Monitor verdunkelt sich erneut – völlig unerwartet erscheint der Erdball – komisch, wo sind wir denn jetzt gelandet? Das Bild scrollt zur Seite und gibt den Blick auf zwei Aliens frei (Abb. 5). Das eine verkündet hoheitsvoll, sie seien Meteor-Polizisten und fragen Bernhard, ob er dem Mörder-Meteor begegnet sei. Keine Ahnung, was der Außerirdische meint. Das andere, beleibte Alien teilt Bernhard mit, daß dieser das Labor im Kerker öffnen soll – in fünf Minuten will es ebenfalls dort sein. Welches Labor?

## Am Swimmingpool

Der Computer-Screen zeigt jetzt wieder Dr. Freds Zimmer. Bernhard nutzt die Zeitspanne von fünf Minuten und sucht Dave, den er endlich am Swimmingpool entdeckt. Sandys Freund sollte jetzt die Steuerung übernehmen. Seine erste Aktivität nach dem Umschalten besteht darin, den Farbentferner, die Werkzeuge, Radio, Wasserhahngriff, Krug, Cola-Flasche und Taschenlampe an Bernhard weiterzureichen (per Verb GEBE). Schon wieder beginnt die Alarmanlage zu bimmeln. Schlagartig fällt Dave ein, daß sich die Weltraumpolizisten angesagt hatten – unmittelbar darauf erscheint die Meldung, daß ein Außerirdischer in den Kerker eingedrungen sei und dort sein Abzeichen verloren habe. Jetzt kann man das Alien beobachten, wie es sich auf eine verriegelt Tür zubewegt. Dort bleibt es ratlos stehen, fragt, wie es reinkommen soll und verschwindet wieder. Kurz, bevor der Bildschirm wieder zum Swimmingpool umschaltet, entdeckt unser Freund neben dem Skelett eine Markierung (oder so etwas Ähnliches).

## Im Kerker

Als Spielfigur stellt man jetzt wieder Bernhard ein. Der geht in die Diele und drückt bei der Treppe auf den Kobold rechts. Schnell zu Dave umschalten – der kann jetzt die Tür im Kerker ohne Probleme öffnen. Bernhard versteckt sich inzwischen im Wohnzimmer. Jetzt versucht Dave sein Glück bei der Tür, eine Handbreit links von ihm. Auf dem Weg dorthin stolpert er durch eine Pfütze, die sich aber bei näherem Hinsehen als radioaktiver Schleim entpuppt. Neben der Tür hängt ein Sicherungskasten. Dave bezwingt seine Neugier und läßt die Finger davon. Zuerst will er die Tür öffnen – verflixt, schon wieder verschlossen! Er probiert alle Schlüssel aus – ausgerechnet der verrostete paßt! Also nichts wie rein: Dave hatte es geahnt – er ist im Kerker. Auf dem Boden liegt ein glitzernder Gegenstand. Dave hebt ihn auf und untersucht ihn: das verlorene Abzeichen des dicken Meteor-Polizisten.

Bernhard ist jetzt wieder an der Reihe und wird in die dritte Etage geschickt. Dort gibt's noch ein Zimmer, das die Freunde noch nicht untersucht haben – es ist das Domizil einer fleischfressenden Pflanze. Bernhard sollte sie meiden wie die Pest und ausreichenden Abstand halten. Neben dem gefährlichen Pflänzchen entdeckt er an der Wand einen Farbklecks. Da erinnert er sich an die Dose mit Farbentferner, die er von Dave bekommen hat. Was kann's schaden, die Tinktur an diesem Wandfleck auszuprobieren? Da schau her – eine Tür kommt zum Vorschein, die ausnahmsweise mal nicht verriegelt ist! Sie führt in ei-

nen dunklen Raum. Bernhard knipst die Taschenlampe an und sucht nach dem Lichtschalter – so ein Mist, gerade jetzt gibt die Taschenlampenbatterie den Geist auf! Da fällt Bernhard das Radio ein, das er ebenfalls von Dave bekommen hat. Er öffnet die Rückwand und findet darin eine funktionstüchtige Batterie, die er gegen die leere in der Taschenlampe austauscht.

Endlich – schräg über Bernhard hängt die Deckenbeleuchtung. Er schaltet sie ein und sieht ein mit Brettern vernageltes Fenster sowie heruntergerissene Drähte vor sich. Soll er den Drahtverhau reparieren? Vorsicht, Hochspannung – die Drähte stehen unter Starkstrom! Bernhard und Dave, unsere schlauen Helden, erinnern sich an den Sicherungskasten im Reaktorraum. Also wieder zu Dave umschalten, der noch immer im Kerker ist. Das Tentakel verstellt ihm den Weg, läßt sich aber mit dem glitzernden Abzeichen des Weltraumpolizisten bestechen. Mehr noch: Es hilft Dave sogar, den Strom abzuschalten. Wenn man jetzt wieder Bernhard ins Spiel bringt, kann dieser gefahrlos die Drähte im fahlen Schein der Taschenlampe mit dem Werkzeug reparieren. Bernhard hat für den Augenblick seine Schuldigkeit getan – jetzt ist Dave wieder an der Reihe, um die Sicherungen reinzuschrauben. Auf diesen Moment hat Bernhard gewartet: Nachdem er erneut aktiviert wurde, schreitet er ins Badezimmer und kommt durch eine weitere Tür in den Kraftraum. Achtung – Szenenwechsel! Der Bildschirm erlischt kurz – jetzt sieht man Dr. Fred am Spielautomaten. Was wollte uns dieser visuelle Hinweis sagen? Keine Ahnung: Denn unmittelbar darauf sind Sie wieder bei Bernhard im Badezimmer (Abb. 6).

## Mumie in der Wanne

Hier muß sich ein wichtiger Gegenstand befinden. Bernhard läßt seine Blicke über die Einrichtung schweifen: ein Schwamm, das Waschbecken, ein zerbrochener Spiegel, das Klo und die durch einen Duschvorhang verdeckte Badewanne. Kurz entschlossen zieht er ihn zurück – der Schreck läßt ihm das Blut in den Adern gefrieren: In der Badewanne sitzt eine mumifizierte Leiche! Wer ist das unglückliche Opfer? Das hinter vorgehaltener Hand geflüsterte Gerücht, Dr. Fred sei ein Meister im Konservieren von Leichen, findet Bernhard auf schreckliche Weise bestätigt. Und dann steckt er die Mumien noch in die Badewanne – ein wahnsinniger Perversling, dieser Dr. Fred!

Hinter der Leiche entdeckt Bernhard eine verschwommene Schrift. Bernhard will den Wasserhahn an der Badewanne aufdrehen, merkt aber schnell, daß der Griff fehlt. Da fällt ihm ein, daß Dave in der Garage exakt das gleiche Exemplar achtlos eingesteckt und an ihn weitergegeben hat. Ob er paßt? Bernhard kramt ihn aus den unendlichen Tiefen seiner Hosentasche und versucht sein Glück: Dampfende Wasserstrahlen prasseln aus dem Duschkopf, füllen die Wanne und spülen die Mumie zum gegenüberliegenden Wannenrand. Stop, das reicht! Bernhard dreht den Hahn wieder zu. Jetzt läßt sich die hinter der Mumie verborgene Schrift deutlich lesen: Bernhard notiert sich die Zahl, die im Text erscheint.

Schalten Sie um zu Dave und bewegen Sie ihn bis zu Ednas Tür, wo Sie ihn stehen lassen. Aktivieren Sie wieder Bernhard und schicken Sie ihn zur Bibliothek. Lassen Sie ihn dort das Telefon reparieren: Der Junge ist ein Genie, denn es funktioniert auf Anhieb! Das Spiel fordert Sie jetzt auf, eine Nummer einzugeben – haarscharf kombiniert, es ist die aus dem Badezimmer! Es klingelt bei Edna – offensichtlich war's ihre Nummer. Sie hebt ab und meldet sich. Bernhard verwickelt sie in einen belanglosen Small-Talk. Währenddessen schaltet man wieder zu Dave und läßt ihn in Ednas Zimmer schleichen. Die merkt nicht, daß sich Dave einen kleinen Schlüssel von ihrem Nachtisch grabscht. Neben dem Schränkchen führt eine Leiter nach oben; Dave erklettert sie vorsichtig, Sprosse für Sprosse. In dem Raum, zu dem die Leiter führt, hängt ein Bild an der Wand. Dave schiebt es zur Seite und findet darunter einen Wandtresor – natürlich verschlossen! Sich länger damit aufzuhalten, bringt nichts – also zurück zu Bernhard. Der macht sich auf den Weg zum Swimmingpool.

Szenenwechsel: Der Bildschirm zeigt Eds Wohnung. Dr. Fred kommt gerade zur Tür herein und fragt Ed nach der Schlüsselkarte (das Ding ist im gesamten Spiel bisher noch nicht aufgetaucht!).



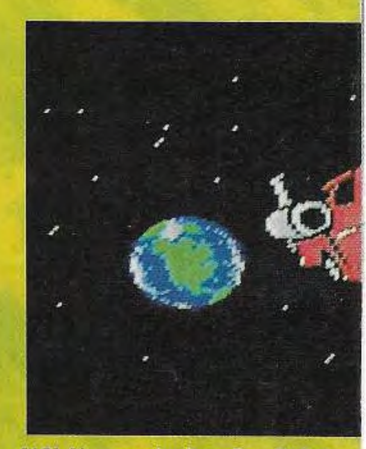

[6] Hinter dem Duschvorhang: ein wichtiger Lösungshinweis!




[7] Zwei 10-Cent-Münzen einwerfen: erst dann blickt man per Teleskop ins Weltall

Wieder beim Swimmingpool füllt Bernhard den achtlos herumstehenden Krug mit Wasser und schleppt ihn in den dritten Stock. Hinter der letzten Tür in der Etage haust die fleischfressende Pflanze – Bernhard begießt sie eifrig mit Wasser aus dem Krug. Unheimlich, wie sie plötzlich in die Höhe schießt! Das war nicht geplant – daher schüttet Bernhard schnell die Cola-Flasche hinterher: Die Pflanze welkt und hört auf, zu wachsen.

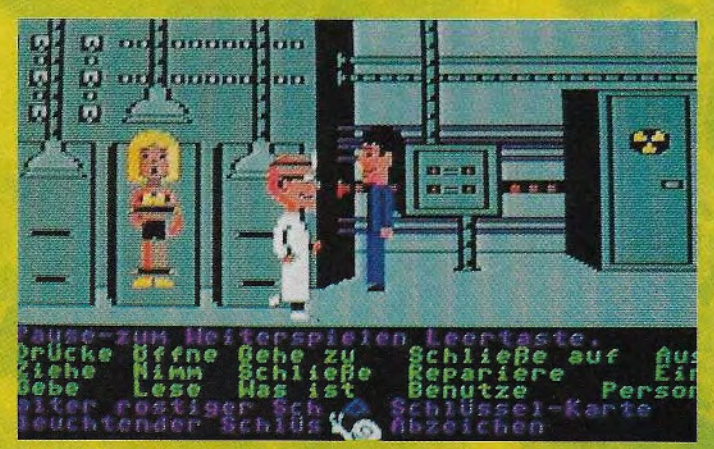
Syd reißt jetzt das Spielgeschehen an sich und klingelt an der Haustür – was Ed veranlaßt, hinunterzugehen und nach dem Rechten zu sehen. Inzwischen kann sich Bernhard in Eds Zimmer umsehen. Ein kleiner Hamster im Käfig bettelt, herausgenommen zu werden. Bernhard greift sich das Tierchen – und findet die bewußte Schlüsselkarte (unser Hamster hatte es sich darauf bequem gemacht). Das Sparschwein hat's Bernhard ebenfalls angetan – aber es klebt auf der Tischplatte fest. Als er versucht, das Sparschwein mit Gewalt zu öffnen, geht's zu Bruch. Nur zwei Münzen – das ist die karge Ausbeute. Bernhard findet in Eds Zimmer nichts Wichtiges mehr und geht zurück zur fleisch-



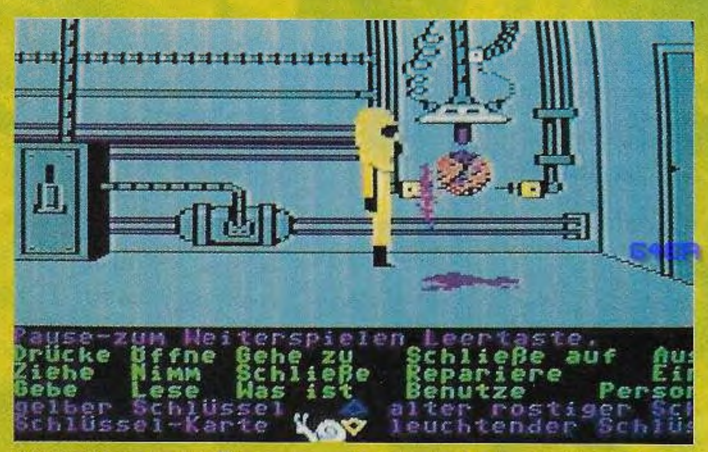
[10] Ab, zum Jupiter: Das Raketena

fressenden Pflanze.

Der Bildschirm blendet nun kurz Dr. Fred am Spielautomaten ein, dann verfolgt er weiter Bernhards Weg. Über der verwelkten Pflanze entdeckt er eine Luke – unser Freund benutzt die Pflanze als Kletterbaum, drückt den Verschlag auf und krabbelt in einen unbekannten Raum mit einem riesigen Teleskop (Abb. 7). Damit scheint man Umlaufbahnen von Meteoren beobachten zu können. Auf der Kontrolltafel steht zu lesen, daß man zwei 10-Cent-Münzen einwerfen soll. Bernhard erinnert sich an seine magere Beute aus dem zertrümmerten Sparschwein und steckt die Münzen in den Schlitz (eine nach der anderen, dabei stets rechten Knopf




[8] Sandy als Versuchskaninchen: Dr. Fred bei den Vorbereitungen zur Operation




[9] Die Wurzel allen Übels: der außerirdische Meteor im Versuchslabor



uto startet mit brisanter Fracht

drücken!). Der Blick durchs Teleskop bringt eine Menge Zahlen, die man sich unbedingt notieren sollte. Eventuell die Zahlenkombination für den Wandtresor! Dave soll's doch gleich mal probieren: Die Stahltür geht auf, aber außer einem verschlossenen Umschlag ist absolut nichts drin! Also reißt Dave den Briefumschlag auf – zum Vorschein kommt eine 25-Cent-Münze (exakt solche verwendet man z.B. bei den »Einarmigen Banditen« in den Spielhöllen von Las Vegas!). Na, klingelt's? Die Münze paßt in Dr. Freds Spielautomat! Diesmal muß sich Syd als charmanter Telefonplauderer produzieren und Edna ans Telefon fesseln, damit Dave unbehelligt die Statue im ersten Stock erreichen kann. Neben der Treppe ist eine Tür – Dave macht sie auf und betritt das Zimmer mit dem Spielautomat.

Der Monitor verdunkelt sich wieder: Dr. Fred kommt in Ednas Zimmer und unterhält sich mit ihr über seine Super-Maschine. Er teilt Edna mit, daß er den Strom kurzfristig abschalten will.

Der Automat taucht wieder auf. Dave muß sich ranhalten – jeden Moment kann der Strom wegbleiben! Dave probiert alle Spiele durch – nur langweiliger Kram! Beim Game »Meteor Mess«, das er obendrein noch verliert, schreibt sich Dave sorgfältig alle Nummern der High-Score-Liste ab. Dann läßt er den Spielautomat stehen und geht nach unten in Richtung Kerker. Siedendheiß fällt ihm ein, daß er ohne Bernhard das Kerkerverlies nie und nimmer betreten kann: Der Türgriff fehlt noch immer! Bernhard muß aktiviert werden, der das bereits bekannte Spielchen mit dem Kobold wiederholt. Achtung: Vorher sollte er noch die Schlüsselkarte an Dave weitergeben!

Dave ist wieder im Reaktorraum. Die Tür läßt sich mit dem rostigen Schlüssel öffnen – der Zugang zum Kerker ist frei! Dort steht Dave schon wieder vor einer verschlossenen Tür. Vielleicht geht's mit der Schlüsselkarte? Von wegen, Niete! Halt, den leuchtenden Schlüssel hat Dave noch nirgends ausprobiert...Spitze, die Tür öffnet sich! Schikane laß nach, dahinter verbirgt sich eine zweite Tür, die ebenfalls verschlossen ist. Als Dave versucht, sie aufzumachen, erscheint wieder ein Zahlenquadrat. Dave gibt eine Nummer aus der High-Score-Liste des Spielautomaten ein – die Tür geht auf! Sie führt ins geheime Labor des Dr. Fred. Immer dran denken: Auch jetzt sollten Sie den aktuellen Spielstand auf Disk speichern! Ein paar Schritte weiter rechts ist wieder eine Tür, die sich problemlos öffnen läßt...

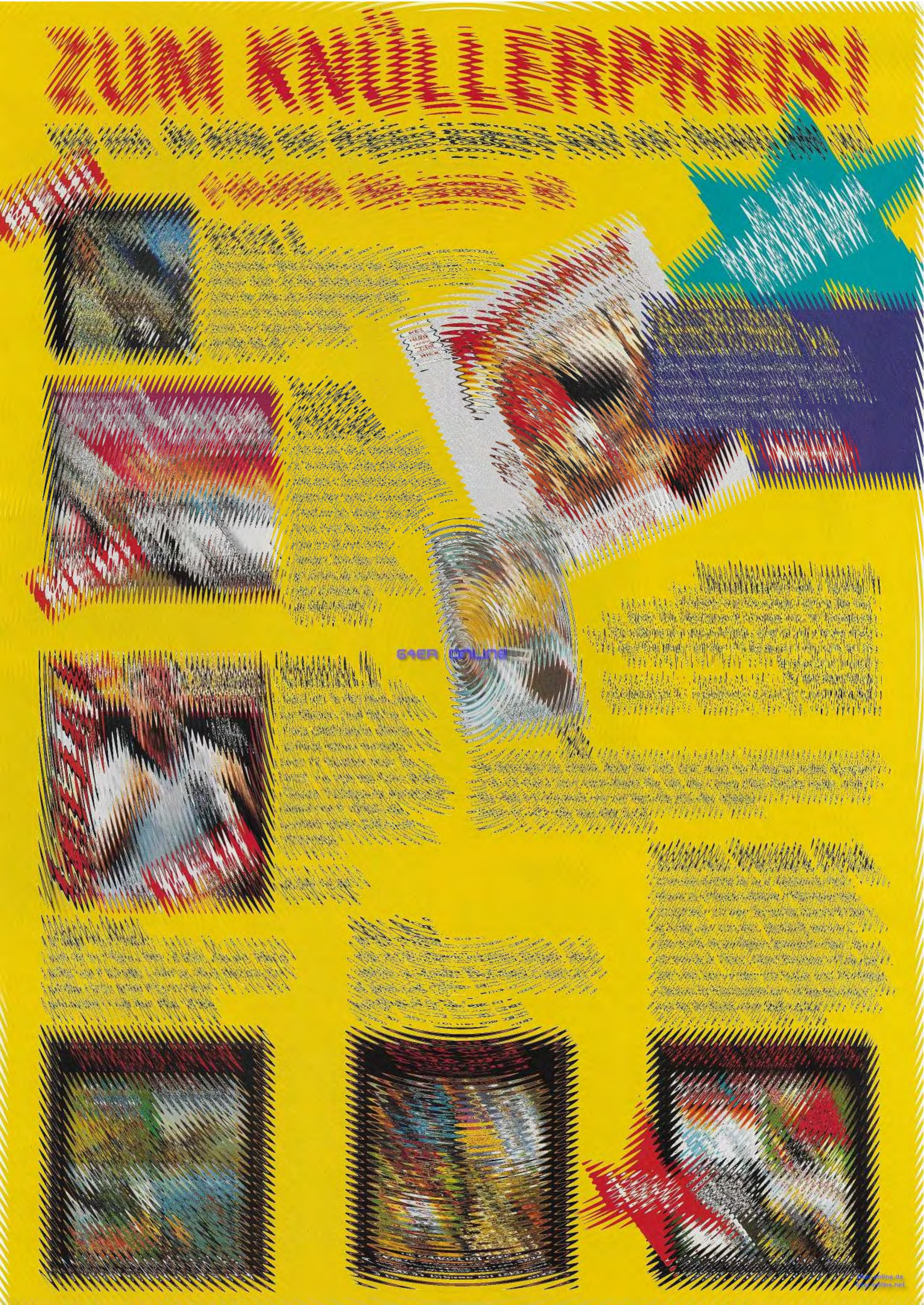
Dave traut seinen Augen kaum: Sandy ist an eine Maschine gefesselt, daneben macht sich Dr. Fred zu schaffen (Abb. 8). Der Unhold bemerkt Dave sofort und schreit nach seinem Tentakel. Pech für ihn – das Biest kommt nicht! Unbeirrbar steuert Dave auf die Maschine zu, um Sandy zu befreien. In die Enge getrieben, sieht der wahnsinnige Wissenschaftler keinen Ausweg mehr und sagt mit dumpfer Stimme zu Dave: »Du hast meine Sicherheitsvorkehrungen überwunden. In zwei Minuten fliegt das Haus und wir alle damit in die Luft!«. Dann schaltet er die Selbstzerstörungs-Automatik ein. Da ihn Dr. Fred offensichtlich nicht daran hindert, beeilt sich Dave, seine Rettungsaktion glücklich zu beenden. Neben der Zerstörautomatik steht ein Schrank. Dave öffnet ihn und findet einen Strahlenanzug, den er sofort überstreift. In fieberhafter Eile blickt Dave sich um: Weiter hinten ist eine Tür, die sich mit der Schlüsselkarte öffnen läßt. Dahinter verbirgt sich Dr. Freds Allerheiligstes: der Meteorraum. Dave legt den Kippschalter neben der Tür nach unten.

## Ab ins All

Der Bildschirm verdunkelt sich zum xtenmal, Dr. Fred erscheint und gibt eine aufschlußreiche Erklärung ab: »Ich werde jetzt nicht mehr vom Meteor gesteuert und versuche, die Selbstzerstörungsautomatik wieder abzustellen!«. Klar, daß er's alleine nicht schafft: Er bittet Dave um Hilfe. Furchtlos nähert der sich dem Meteor und nimmt ihn einfach in die Hand (Abb. 9). Wohin führt die Tür rechts? Dave öffnet sie – und ist in der Garage. Dort steht noch immer das Raketenauto. Ratlos blickt er sich um – was weiter? Da fällt ihm der gelbe Schlüssel ein – der fürs Kofferraumschloß! Wie gehabt – der Deckel geht hoch; Dave packt den Meteor hinein und schlägt den Kofferraumdeckel zu. Jetzt versucht Dave den gelben Schlüssel am Zündschloß: Die Auto-Rakete startet und verschwindet auf Nimmerwiedersehen in den Weiten des Alls (Abb. 10)!Hoffentlich verschwindet sie in einem der schwarzen Löcher.

Puh, das war ein hartes Stück Arbeit: Das Spiel ist geschafft, der Killer-Meteor zum Teufel gejagt und Dr. Fred vom schrecklichen Einfluß der Außerirdischen erlöst. Mit blumenreichen Worten entschuldigt er sich bei unseren Freunden für den Wirbel, den's um die Befreiung Sandys gab. Nerven hat der Mann... (bl)


ORIGINAL-SOFTWARE


ZUM KNÜLLERPREIS!

Komplettlösung

# Gateway to the

Die Blätter die man hiermit in die Finger bekommt, erzählen von einem der zahlreiche Kämpfe an der »Savage Frontier«. Die wackere Party kämpft dort gegen die Truppen des Bösewichts Vaalgamon.

von Malte Geuting

Wir wachen in Yartar (Verbindungsstadt zwischen Osten und Westen) auf. Zuerst wissen wir nicht, was passiert ist, doch nach einer Weile kehrt die Erinnerung zurück. Diebe hatten uns gestern Abend bei der Feier etwas Schlafpulver ins Essen geschüttet und uns ausgeraubt als wir schliefen. Nur die Kleider und etwas Geld haben sie uns gelassen. Wir verfluchen uns für solch eine Dummheit, aber das bringt uns auch nicht unsere gestohlenen Sachen zurück. Meine fünf Freunde und ich verlassen das Inn in Richtung Waffenhändler. Nach kurzer Zeit sind wir wieder voll einsatzbereit. Das letzte Geld ist aber nun aufgebraucht, und wir durchstöbern die Stadt in der Hoffnung auf neue Aufträge, welche den Geldbeutel wieder aufbessern sollen. An einem alten Häuserblock sehen wir, wie ein Mann von Dieben überfallen wird. Endlich gibt's für uns mal wieder was zu tun. Während meine Kameraden den Mann aus der Gefahrenzone schleppen, bekämpfe ich die vier Würmer. Kurz darauf ist der Kampf zu meinen Gunsten entschieden. Der gerettete heißt Krevish, er erzählt uns, daß sein Meister noch unbedingt kampferfahrene Helden braucht, die vor keiner Gefahr zurückschrecken. Wir treffen Krevishs Auftraggeber in einem Versteck. Dieser teilt uns mit, daß in Mesme ein gemeingefährlicher Dieb herumläuft, welcher die Stadt unsicher macht. Diesem sollen wir seine Lebenszeit verkürzen. Mit Freude nehmen wir den Auftrag an.

## Auftrag 1

Als wir Mesme betreten, lesen wir auf einem Blatt, daß es für jeden erschlagenen Troll 100 Goldstücke Belohnung gäbe. Daraufhin begeben wir uns sofort zum Trollviertel. Nach einigen Minuten sind die Trolle niedergemetzelt. Nun begeben wir uns in die »City Hall«, um die versprochene Belohnung einzusacken. Jack Sinclair, unser Dieb, findet im Haus neben der »City Hall« eine Geheimtür. Nichts wie rein! In einem großen Raum entdecken wir den gesuchten Dieb. Meine Hiebe verletzen ihn so sehr, daß er stirbt. Kara, unsere Klerikerin, schnellt vor, um ein Papier zu retten, welches der Dieb noch mit seinem letzten Atemzug angezündet hat. Nun lassen wir die Gefangenen im Nebenraum frei. Auf dem Papier steht etwas über ein Treffen in Silverymoon, einer Stadt im Trolland. Also reisen wir nach Silverymoon, um das Treffen dieser Bösewichter zu verhindern.

## Auftrag 2

Wir betreten die Stadt und wollen auf dem schnellsten Wege zum lokalen Inn, um uns die auf der Reise zugezogenen Verletzungen auszukurieren. Doch es kommt alles anders. Jack Sinclair findet mal wieder eine Geheimtür. Von dort aus gelangen wir in einen großen Raum. Leider sind die hier Wache stehenden Trolle nicht so freundlich. Nach kurzem Kampf gelangen wir in den Nebenraum. Hier finden wir den Helfer des Magiers Amanitas. Dieser erzählt uns, daß sein Meister entführt und nach Everlund geschafft wurde. Er will, daß wir so schnell wie möglich nach Everlund aufbrechen, da Amanitas etwas über die großen Bösen weiß, ist er doch ihr mächtigster Gegner. Wir bleiben aber noch und warten das Treffen der Trolle ab. Beim Waffenschmied bekommen wir dann einige Informationen über Everlund. Er gehöhrt zum Bösen, aber wir machen uns dies zunutze.

## Auftrag 3

In Everlund machen wir uns auf die Suche nach Amanitas. Wir finden ihn nach einigen Tagen in einem Haus. Dort entdecken wir eine Geheimtür, die von Owlbears bewacht wird. Sie führt in einen langen Gang. Wir schleichen umher und finden Amanitas in einem großen Raum gefesselt und geknebelt. Wir befreien ihn und er erzählt uns seine Geschichte. Wir hören gespannt zu. Zum Schluß sagt

# Savage Frontier



**Die Party trifft auf in den Abenteuern an der Savage Frontier auf zahlreiche Freunde und Feinde. Es ist also Vorsicht geboten, denn so mancher Gefährte von Vaalgamon lauert heimtückisch.**

er uns, daß die Basis der Kraken wahrscheinlich in Yartar ist und, daß die bösen Zhentarims versuchen, mit Hilfe der vier Statuetten eine Brücke durch die unpassierbare Wüste zu legen. Wir müssen die vier Statuetten finden und nach Ascore bringen, bevor dies Vaalgamon der Führer der Zhentarims tun kann. Amanitas, er gibt uns den »Ring of Reserval« und erzählt weiter, daß dieser Ring über die vier Statuetten gelegt werden muß, damit die Zhentarims zerstört werden. Aber das muß auf der Pyramide in Ascore geschehen. Er gibt uns noch eine Scheckkarte, mit der wir sage und schreibe 38 000 Platinmünzen auf jeder Bank abheben können. Dann verabschiedet sich Amanitas von uns. Er sagt noch, daß wir ihn immer in Secomber besuchen können. Wir verlassen Evelund in Richtung Yartar, um den Kraken mal so richtig auf die Finger zu klopfen.

## Auftrag 4

Wir durchsuchen Yartar, können aber nichts finden, was darauf hinweist, daß sich hier die Basis der Kraken befindet. Also verlassen wir Yartar in Richtung Secomber. Wir wollen uns Rat bei Amanitas holen. In Secomber ist das Stadttor versperrt. Wir werden so urplötzlich angegriffen, daß wir keine Abwehrmöglichkeit haben. Die Kraken schleifen uns in ein geheimes Versteck unter Yartar. Wir werden in ein Gefängnis gesperrt und Vaalgamon macht sich über uns lustig. Er will uns bis zum Ende unserer Tage hier in diesem Gefängnis verrotten lassen. Doch Fire Bird, unser Paladin, hat dazu keine Lust und sucht das Gefängnis Schritt für Schritt ab. Und tatsächlich, er findet im Lüftungsschacht einen Hebel, mit dessen Hilfe sich die Tür öffnen läßt. Vorsichtig schleichen wir durch die Räume und finden in den dunkelsten Winkeln einige magische Gegenstände. Dann kommen wir an eine bewachte Tür, erschlagen die Wachen und betreten den Raum. Es ist das Zimmer des Krakenkommandanten. Er jagt seine Leibgarde auf uns, doch auch die kann ihn nicht mehr retten. Eine Wendeltreppe führt zu einem großen Wasserbehälter. Wir steigen nach oben und sehen, daß eine Brücke über den Behälter führt. Doch plötzlich gibt die Brücke nach, und wir stürzen ins Wasser. Leider sind wir hier nicht allein. Fünf große Squids haben sich in den Kopf gesetzt, uns zu verspeisen. Die Giganten greifen so verbissen an, daß wir sie nur mit Mühe zurückschlagen können, da im Wasser keine Zaubersprüche wirken. Erschöpft steige ich mit meinen Kameraden an der anderen Seite aus dem Wasser, und wir sind wieder in Yartar.

## Auftrag 5

In Secomber angekommen, besuchen wir unseren alten Freund Amanitas, der uns nach Luskan schickt, weil er dort die Statuette des Ostens vermutet. In Luskan begeben wir uns sofort ins Inn, denn auf dem Weg hierher, mußten wir furchtbare Kämpfe bestehen. Nachdem wir unsere Verletzungen verbunden haben, stöbern wir in der Stadt herum. In einigen Häusern gibt es magische Gegenstände, die wir gerne mitnehmen. Plötzlich stehen wir vor dem monströsen Turm des Magiers, in dem Amanitas die Statuette des Ostens vermutet. Ehrfürchtig betreten wir ihn. Wir steigen die erste Treppe hinauf und treffen auf Owlbears, die uns direkt attackieren. Jack Sinclair lacht sie aus und findet noch beim Kämpfen eine Geheimtür. So gelangen wir in einen Raum, an dem es keinen Ausgang gibt. Klar, unser Magier findet aber einen Hebel. Wir benutzen ihn, und plötzlich sind wir in einem kleinen Raum im Nebenarm des Turms. In einem grossen Raum foltern einige Owlbears einen Magier. Wir erschlagen sie von hinten und befreien den Magier, der sich als Brinshaar zu erkennen gibt. Nun kämpfen wir uns Raum für Raum weiter, bis wir dem Magier des Turms Auge in Auge gegenüberstehen und ihn bezwingen. Wir erbeuten die Statuette und wollen den Turm verlassen. Da stellt sich uns Brinshaar in den Weg. Er verhöhnt uns und will die Statuette. Nach diesem kleinen Zwischenfall und dem schnellen Tod des Magiers verlassen wir Luskan in Richtung Secomber. Amanitas schickt uns aber sofort wieder zurück, denn auf den »Purple Rocks« soll sich die Statue des Westens befinden.

## Auftrag 6

Schon wieder nach Luskan! Wir begeben uns zum Reisebüro und buchen eine Fahrt nach Tuern. Dort angekommen, wandern wir auch in die Nordstadt. Im Osten sehen wir ein großes Schloß. Wir betreten es und müssen feststellen, daß es in eine Piratenkirche umgewandelt worden ist. Ein heißer Kampf ent-

brennt. Schließlich können wir den Kampf zu unseren Gunsten entscheiden.Im Nebenraum finden wir einen alten Mann, der uns als Dank für seine Rettung eine magische Rüstung schenkt. Jetzt finden wir noch im Westen zwei Fire Gigants, die einen »Meteorite Ore« besitzen. Diesen nehmen wir mit, denn in Neverwinter soll es einen Waffenschmied geben, welcher ein magisches Schwert daraus machen kann. Dann treffen wir in einem Geschäft auf Piraten, die wir ins Jenseits schicken. Jetzt buchen wir eine Reise zur Nachbarinsel. In Gundarlun angekommen, finden wir beim durchstöbern eine Geheimtür. Diese führt uns zu Jagaerda. Krevish unterhält sich mit ihr. Sie erzählt, daß sie hier von Piraten festgehalten wird und eine Prinzessin ist. Wir bringen sie zurück zu ihrem Vater, der sie schon sehnsüchtig erwartet. Als Dank bekommen wir eine Belohnung und wichtige Informationen über die »Purple Rocks«. Er sagt,daß uns ein Boot von Tuern aus zu den »Purple Rocks« bringen kann. Also buchen wir wieder eine Reise nach Tuern. Doch es kommt alles anders. Das Schiff sinkt in Minutenschnelle da es von riesigen Squids angegriffen wird. Wir springen über Bord und gelangen nach drei Tagen auf offener See endlich an Land. Wir sind auf Utheraal, der Nachbarinsel von Trisk. In einem großen Haus finden wir den Führer des Dorfs, der uns die traurige Geschichte der Menschen hier auf der Insel erzählt. Sie werden von den Kraken auf der Nachbarinsel zu Geldabgaben gezwungen. Können sie nicht zahlen, werden sie als Sklaven entführt. Wir erfahren auch, daß die Insel Trisk das Headquater der Kraken ist. Wir helfen den Bewohnern von Utheraal indem wir den Leuchtturm zerstören. In einem Nachbarhaus finden wir ein Boot mit dem wir nach Trisk übersetzen. Wir ziehen das Boot aus dem Wasser und verstecken es. Ganz vorsichtig schleichen wir durch die Basis und gelangen so in einen großen Raum. Sklaven sind hier an der Arbeit. Aber unsere Augen haften auf einer riesigen Perle, die von Krakenwachen geschützt wird. Es kommt zu einem mörderischen Kampf. Krevish und Killer sinken verletzt zu Boden. Doch wir kämpfen wie die Berserker und gewinnen schließlich die Oberhand. In der Riesenperle ist die Statuette des Westens versteckt. Wir behandeln unsere Wunden und verlassen dann Trisk mit unserem Boot nach Neverwinter.

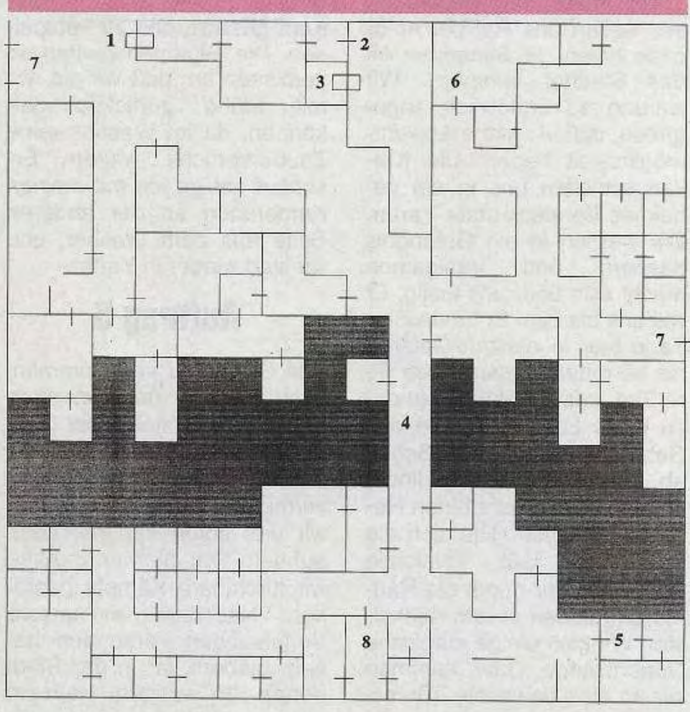
## Auftrag 7

Wir begeben uns direkt zum Waffenschmied und geben ihm den »Meteorite Ore«. Er sagt uns, daß wir in drei Tagen zurückkommen sollen, um das Schwert abzuholen. Wir verlassen wir die Stadt in Richtung Port Llast und laufen durch's Dorf zur »Gallant Prince«. Auf dem Schiff finden wir in einem Raum einen »Magic Mouth«. Ihm sagen wir »Kas« und wir dürfen den Raum dahinter betreten. Hier vernichten wir die Untoten und die Magiere. Dann verlassen wir Port Llast.



### Silvermoon

1 Geheimtuer
2 Trolle
3 Eric
4 Brücke
5 Verkäufer
6 Räuberschatz
7 Ausgang
8 Auskunft über Amonitas




## Auftrag 8

Hier sind wir also in Loudwater. Amanitas schickt uns nach Llorkh, aber wir müssen, um dorthin zu kommen, durch Loudwater reisen. Wir streifen durch die Stadt und gehen in eine Bar. Diese verlassen wir durch die Osttür. Auf der Kreuzung treffen wir auf Feinde, die uns angreifen, aber ihren Verbündeten noch zurufen: »Sie kommen durch die Bar«. Nach der Schlacht laufen wir zur Brücke, weil wir dort die Hauptarmee vermuten. Wir wollen ja keinen Kampf verpassen. Leider ist es wirklich eine kleine Armee. Nach einem endlos erscheinenden Kampf ist die Armee zerschlagen und Vaalgamon geflohen. Wir velassen Loudwater nun durch das Osttor und reisen nach Llorkh. In Llorkh betreten wir die lokale Bar, um etwas zu trinken. Der

### Die Party

Um im Abenteuer gut über die Runden zu kommen, stellt man folgende Party zusammen:
Human Fighter
Human Ranger
Human Paladin
Human Rouge
Human Magic User
Human Cleric




Wirt jedoch drückt einen Hebel, und wir fallen in ein tiefes Loch. Bald merken wir, daß wir in einem langen Gang stehen. Wir laufen ihn entlang und sind plötzlich in einer Arena. Vaalgamon lacht uns aus und berichtet uns, daß wir nur dann unser Leben behalten dürfen, wenn wir drei Kämpfe bestehen. Wir siegen, und er verkündet uns, daß er uns zwar unser Leben geschenkt hat, aber nur heute, und lacht. Wir werden in eine Zelle gesperrt. »Rishpal« befreit uns und wir nehmen ihn in unserer Party auf. Nun durchstöbern wir die Arena und lassen die in einer Zelle gefangenen Oger frei. Aber wir kommen auch an eine Geheimtür. Nun streifen wir durch die Räume und finden doch tatsächlich die Statuette des Nordens. Auch hier ist eine Geheimtür, die uns wieder hinaus in die Stadt führt. Nun verlassen wir Llorkh in Richtung »Star Mounts«.

## Auftrag 9

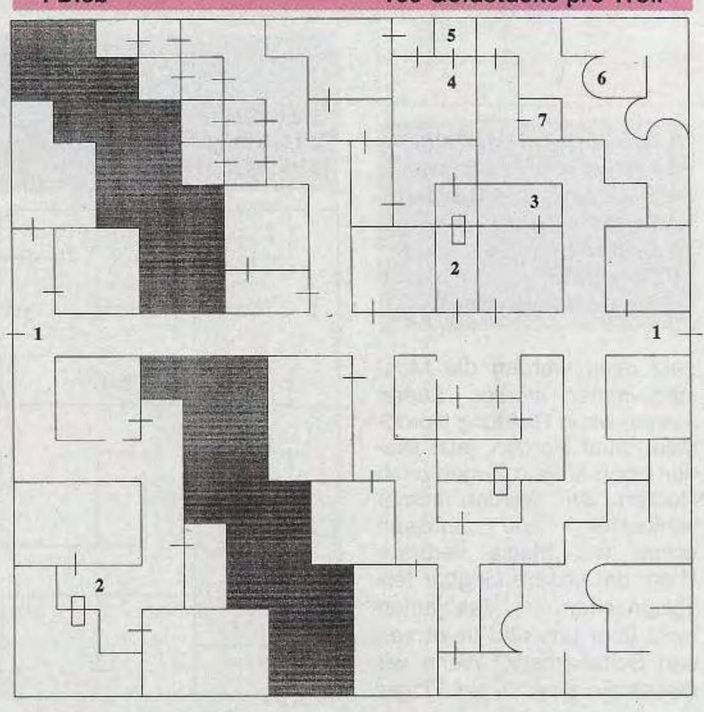
Vor den Bergen treffen wir auf Vögel, die von Riesenschlangen angegriffen werden. Wir helfen ihnen, und als Dank fliegen sie uns auf den höchsten Berg. Dort angekommen, laufen wir in die Höhle. Wir finden sofort eine Geheimtür, die uns ins Innere des Berges führt. Von dort aus gelangen wir an eine Kreuzung und weiter in einen Raum,in welchem die Statuette des Südens liegt. Doch leider befindet sich auch Ceptienne in diesem Raum. Sie verkündet uns, daß unsere Lebenszeit sich dem Ende zuneigt. Es kommt zu einem für uns unwürdigen Kampf. Nun endlich haben wir alle Statuetten erbeutet und machen uns auf den Weg nach Secomber, wo unser alter Freund Amanitas auf uns wartet. Rishpal verabschiedet sich von uns, weil er in diesem Teil der Realms nicht erwünscht ist.

## Auftrag 10

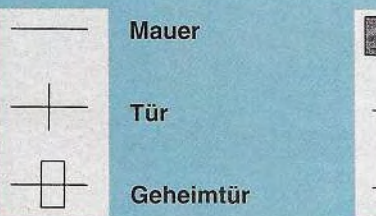
Amanitas sagt uns nun, da wir alle vier Statuen haben, müssen wir sofort nach Ascore aufbrechen, um Vaalgamons Plan zu verhindern. Er gibt uns noch ein paar Tips und verabschiedet sich von uns. Er ruft uns nach, daß Vaalgamon seine ganze Armee in Ascore sammeln wird, um uns aufzuhalten. Wir lachen, denn wir kennen ja diesen Feigling noch von Loudwater und Llorkh her. »Ihr solltet ihn nicht unterschätzen«, flüstert er. Wir sind so gut ausgerüstet, daß wir es mit jeder Armee aufnehmen können. Besonders mit der von Vaalgamon. Amanitas hofft, daß wir recht behalten und wünscht uns alles Gute. Also auf nach Ascore! Auf dem Weg wollen wir noch Sundabar, eine Verbindungsstadt zwischen Ascore und dem Westen, besuchen. Als wir gerade ein paar Häuser durchsuchen, treffen wir auf einige Hausbesitzer, die uns Informationen über die Stadt geben. Jetzt wollen wir aber wirklich nach Ascore und begeben uns zum östlichen Tor. Doch was ist das? Es scheint, daß eine ganze Ettinarmee an der anderen Seite der Brücke ist. Wir schleichen uns an die Armee heran, denn wenn wir hier Vaalgamons Armee schlagen, brauchen wir dies nicht in Ascore zu tun. Ich ziehe meinen Zweihänder aus der Scheide und will gerade einen Ettin von hinten erschlagen, als er sich vor meinen Augen auflöst. Kar läuft vor und lacht: »Alles sind nur Illusionen«, sagt er. Ich aber traue dem Frieden nicht und sehe an einer Kreuzung einen Springbrunnen. Ich rufe meine Kameraden, und wir nähern uns ihm gemeinsam. Er spricht und will, daß wir die vier Statuetten in sein Wasser werfen. Als Ausgleich sollen wir unzählbar viele Goldmünzen bekommen. Ich lasse mich nicht täuschen und schlage mit dem »Sword of Stonecutting« auf den Brunnen ein. Dieser verwandelt sich in einen »Stone Golem« und greift mich an. Aber tödlich getroffen sinkt er selbst zu Boden. Jetzt begeben wir uns zum nordöstlichen Tor. Wir töten den lokalen Führer der bösen Armeen und verlassen Sundabar. Nun in Ascore angekommen, ruhen wir uns erstmal aus und schauen uns dann in der Stadt um. Beim Durchstöbern finden wir einige Schätze, aber auch viele Untote. Durch eine Geheimtür gelangen wir nach

## Mesme

1 Stadttore
2 Geheimtuer
3 City Hall
4 Dieb
5 Gefangener
6 Trolle
7Trollverfolgung,
100 Goldstücke pro Troll



## Legende

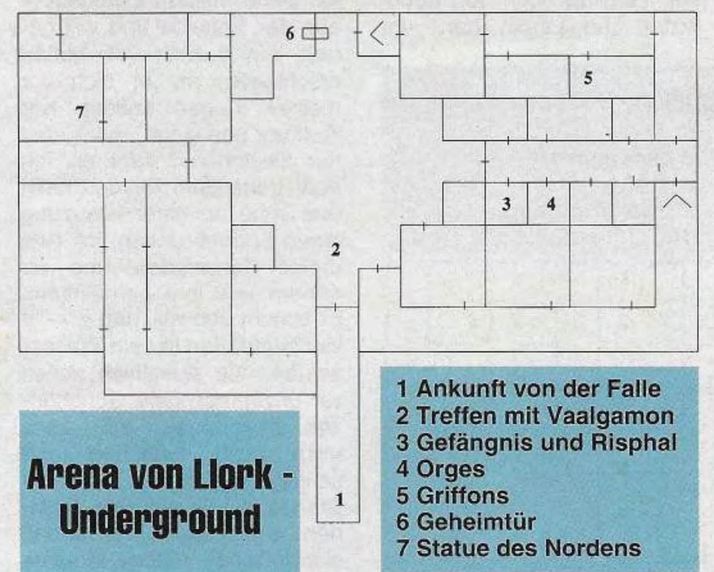


- Mauer
- Tür
- Geheimtür
- Wasser
- Tür, nur in Pfeilrichtung offen
- Bogentür

## Llork

1 Eingang
2 Falle
3 Wächter
4 Medusa
5 Palast von Lord Geitdarr
6 Burg
7 Tempel
8 Ankunft in der Arena
9 Geheimtür





## Arena von Llork - Underground

1 Ankunft von der Falle
2 Treffen mit Vaalgamon
3 Gefängnis und Risphal
4 Orges
5 Griffons
6 Geheimtür
7 Statue des Nordens

langem Suchen in einen Gang, in dem Vaalgamon uns nun verkündet, daß unsere letzte Stunde geschlagen hat. Wenn wir uns gut hielten, würden wir von ihm selbst vernichtet werden. Das Lachen vergeht uns schnell, als wir merken, was Vaalgamon gemeint hat. Nach den Kämpfen können wir uns nicht ausruhen und werden immer schwächer, aber im Gegensatz dazu werden die Monster immer stärker. Zuerst rennen wir in Richtung Nordosten, dann Norden, jetzt wieder einen langen Bogen nach Norden. Wir werden immer schwächer und müssen schon viel Magie verbrauchen, um unsere Gegner fertigzumachen. Vaalgamon lacht über uns und treibt seinen Schabernack. Wenn wir diesen Feigling in die Finger kriegen, so schwören wir, werden wir ihn töten. Nun rennen wir in Richtung Westen, dann sehen wir im Norden eine Tür, die uns zur Pyramide führt. Vaalgamon ist rot vor Wut und greift uns mit seiner Leibgarde an. Er ist ein sehr starker Gegner (hp=140, ac=-6, Waffe=Longsword +6). Während ich mich um Vaalgamon kümmere, stürzen meine Freunde sich auf die Leibwächter. Immer wieder treffe ich Vaalgamon mit entsetzlichen Hieben, aber auch er antwortet mir mit fast genauso starken Schlägen. Ich habe endlich einen ebenbürtigen Gegner gefunden. Ohne Jack Sinclair, der ihm einen Schwerthieb von hinten verpaßt, hätte ich ihn nicht klein bekommen. So aber war er abgelenkt und ich kann ihn mit meinem Zweihänder durchbohren. Nach diesem furchtbaren Kampf eilen wir durch die Tür zur Pyramide. Vaalgamon aber lebt noch und folgt uns mit seiner Armee. Die Geister der Pyramide gehen auf ihn los und machen ihm ein Ende. Die führerlose Armee umzingelt uns, aber greift nicht an. Krevish sagt, daß er in Wirklichkeit für Amanitas arbeitet und uns helfen soll. Wir rennen die Pyramide hinauf und setzen alle vier Statuetten an ihren Platz. Nun verschwindet eine Wand. In dieses Zimmer legen wir den »Ring Of Reserval«, und die Pyramide fängt an zu leuchten. Ihre Strahlen zerstören die feindliche Armee. Wir haben es geschafft! Ascore ist von allem Bösen befreit, und wir reisen wieder nach Yartar zurück, wo wir als Helden gefeiert werden!

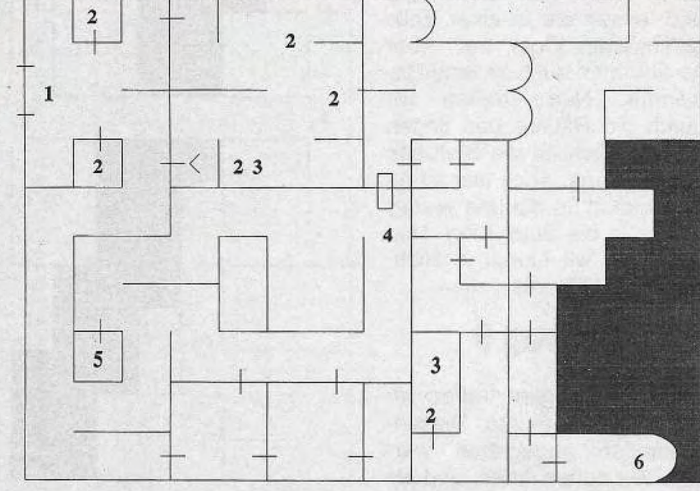
## Secomber

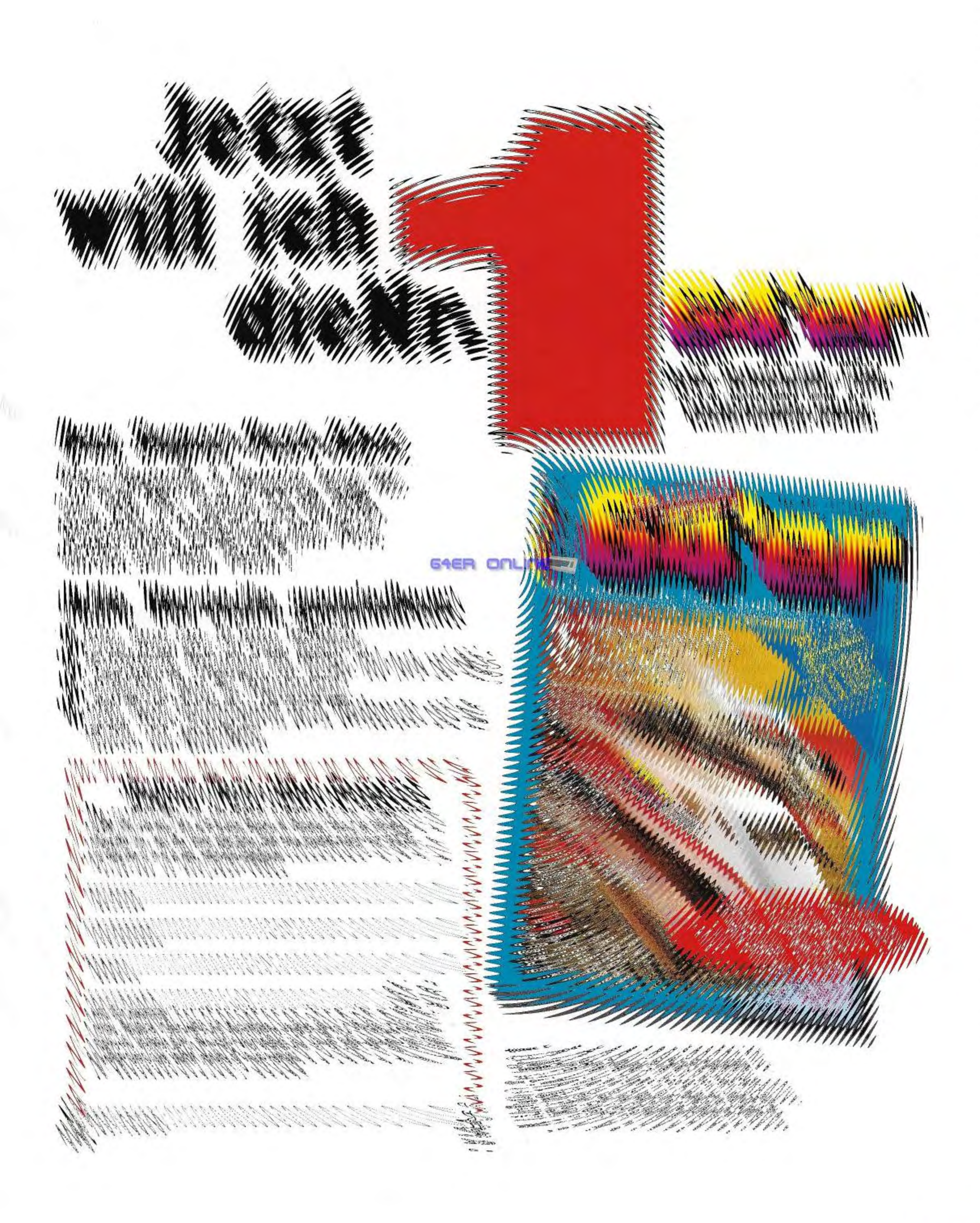
1 Stadttore
2 Haus von Amanitas

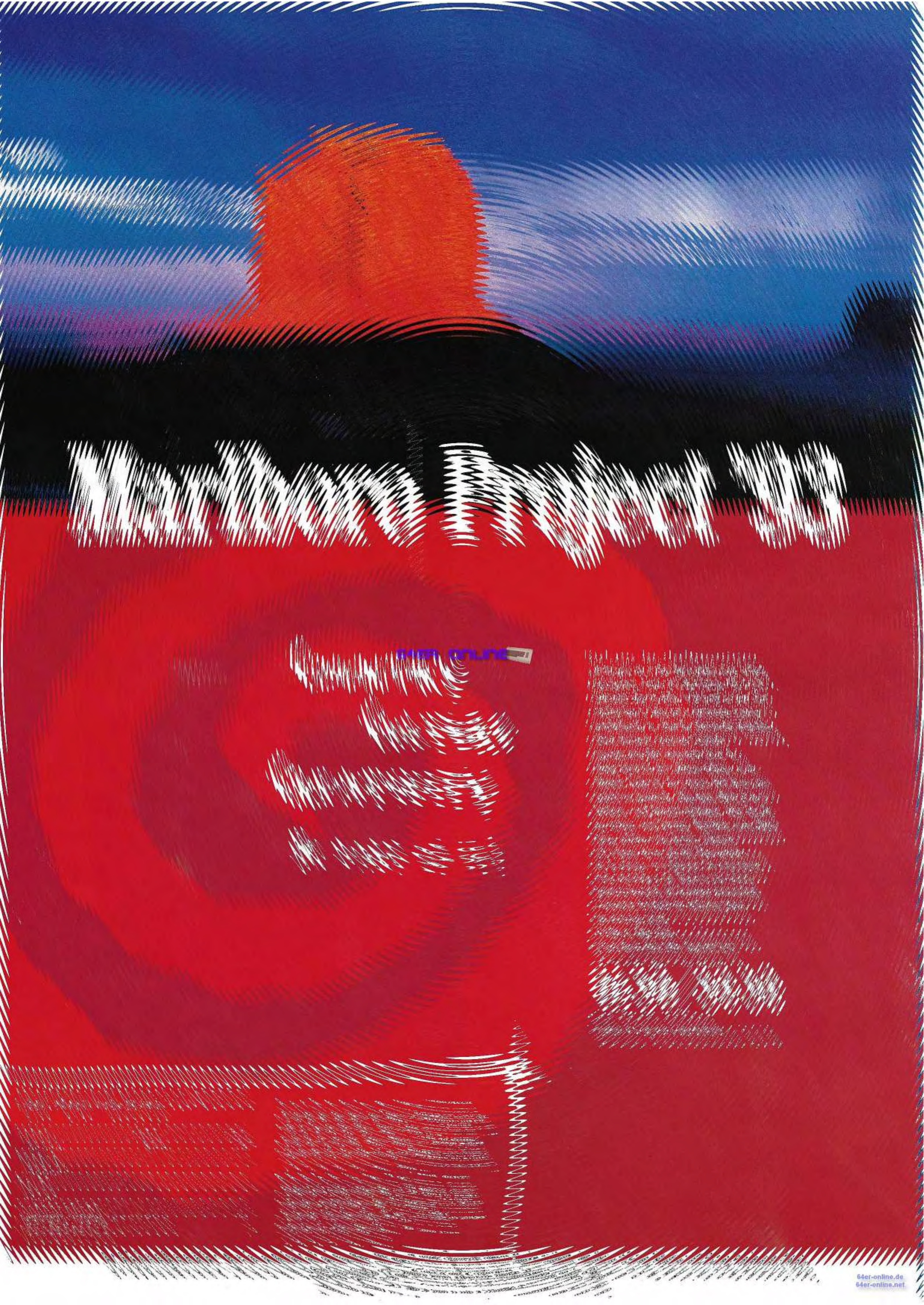


## Ascore

1 Stadttor
2 Untote greifen an
3 ein Schatz
4 Geheimtür
5 kleiner Mann
6 Vaalgamon






64ER ONLINE